EKİM 1989 4000 TL. KDV DAHİL

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Yıl: 2 SAYI 19

BU MARKAYI ÇOK İYİ TANIYORSUNUZ!

Commodore Bilgisayarlarını güvenle kullanıyorsunuz.... Artık programlarınızı da Commodore Disketlerine yükleyin ve yine güvenle kullanın. Daha cazip fiyatlarla ve **TEC** garantisiyle...

Joystick'te ulaşılan son nokta:

QuickShot® II Turbo

Her marka bilgisayara uyumlu
ve çok fonksiyonlu
Genel ithalatçısı TEC'in garantisiyle

Quickshot II turbo ile oyun oynamanın zevkine varın

DİĞER TÜKETİM MALZEMELERİ:

- ✓ NO NAME DİSKETLER
- ✓ NORİS DATA DİSKET KUTULARI (KİLİTLİ)
- ✓ NORİS DATA EKRAN FİLTRELERİ
- ✓ PRINTER ŞERİTLERİ
- ✓ ENTEGRE DEVRELER
- ✓ ETİKET VE PRINTER KAĞITLARI

Satışlarımız toptan ve sadece firmalara yapılmaktadır. Lütfen bayi fiyat listemizi isteyiniz.

Perakende istekleriniz için en yakın COMMODORE satıcısına müracaat ediniz.

Bilgisayar ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Kutlu Sok. Uygur İş Hanı No: 41-43 D/3
Gümüşsuyu/TAKSİM/İSTANBUL

Tel: 151 89 29-145 47 20
Telex: 25240 Beyg tr.
Fax: 145 47 20

COMMODORE, COMMODORE BUSINESS MACHINES INC.'in Tescilli Markasıdır.

64'ler

Sahibi ve Genel Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Art Director
METİN ZİNCİRKIRAN

YAYIN KURULU
AHMET YILDIRIM
DR. ALİ ÖZÇELİK
UFUK METİN
BARIŞ ERTÜL
SÜHA BAYRAKTAR
ERGİN ORDU

64'LER GRUBU
ORHAN CEVHER (Başkan)
HAKAN TİRALİ
RASİM MİNGÜ
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN ATAMAN
KADEM ASLAN
İBRAHİM ASLAN
EROL ÖZCAN
MERT HEKİMCİ
TARKAN ATAMAL
ALİ PALA

AMİGA GRUBU
ŞAHİN DERYA (BAŞKAN)
BARIŞ ERYAYAR
SERKAN AKDAĞ
OSMAN TOPÇU
KEMAL DENİZ AKSOY
EMRE IŞIKLAR

ADVENTURE-SİMÜLASYON GRUBU
MERT GÖKKAYA (BAŞKAN)
ERTUĞRUL ERÖZ
GÜÇLÜ YURDUNOL

İlan rezervasyonlar için telefon
160 82 11
İdare Yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ NO: 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11 - 158 81 81
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ
Renk ayırımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Tire filmler
ÖZ GRAFİK
Baskı
ALTAN MATBAASI

Ödemeleriniz için Posta
Çeki No'su
328618
Haberleşme Adresi
P.K. 205 Beşiktaş/İst.

İLAN TARİFESİ

Arka kapak renkli	**1.250.000**
Ön ve arka kapak	**1.000.000**
İç sayfalar renkli	**700.000**
İç sayfalar siyah-beyaz	**600.000**

KDV İLAVE EDİLECEKTİR.

İlanların renkayırımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır. Reklamı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

Dergimiz basın ahlak yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

Yaz geçti Okullarınız açıldı. Bir çoğunuz okuluna başladı derslere ısındı bile... Bazılarınızın bilgisayarı açması belki yasaklandı. Bazılarınızın ise bilgisayarı açması kısıtlı zamanlar için izin veriliyor. Ama yine de biz sizler için dolu dolu dergimizi sunuyoruz. Artık tiryakilik durumuna gelen 64'ler dergisi özleminizi sona erdiriyoruz.

Bu sayımızda neler var'a gelince:

Muncher, Race Agaınts Tıme, Super Scramble, The Newzealand Story, Dr. Doom's, Sılkworm, Combogıa Commodore 64'te; **Battle Hawks 1942, Robocop** ve **Fast Break** Amıga'da; **Never Endıng Story** Macera'dan macera'ya köşelerimizin konuları..

Bu sayımızda Amıga ile ilgili bölümü biraz azalttık. Birinci sebebi Battle Hawks çok uzun açıklandı ikinci sebebi ise Çıkarmayı düşündüğünüz ve izin aşamasında bulunan Amıga'ya özel bilgisayar dergimizin içeriği için hazırlanmamız.. Sanıyorum o dergimizi de çok beğenecek özellikle Amıga'cı okurlarımız bir dergiyi bölüşmekten kurtulup özel bir dergiye sahip olurlarken, 64'cü okurlarımız da bu zorlu misafir sayfalardan kurtulacaktır.

Sizinle elele daha iyi günlere doğru yolalmak dilek ve temennisi ile başlayan ders yılının sizlere hayırlar getirmesini diliyorum.

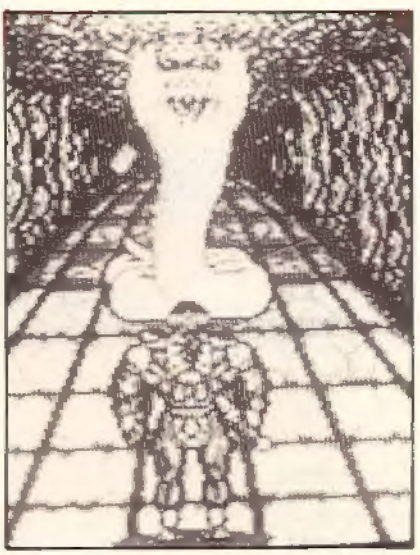
Abdurrahman PALA

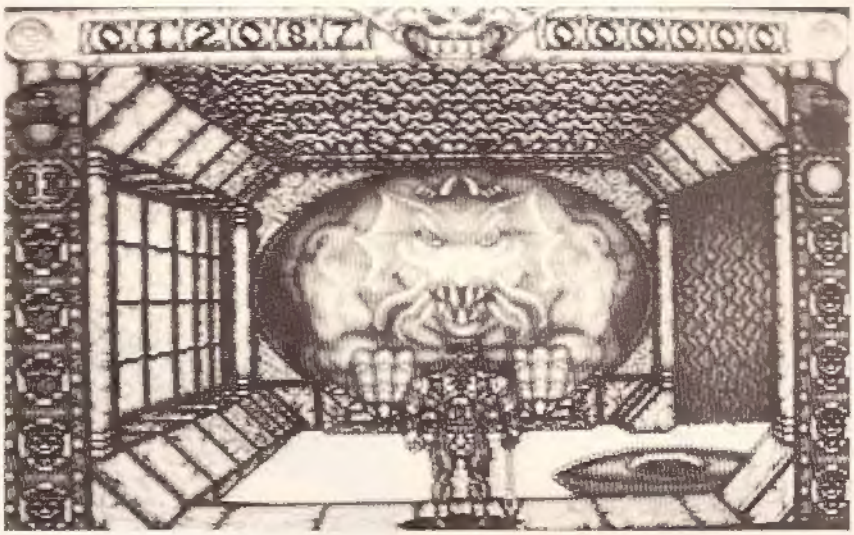
CASTLE WARRIOR

AMIGA EXTRA

Ortaçağda ailesi ile terkedilmiş bir şatoya yerleşen genç bir savaşçı sonradan olacaklardan habersizce günlerini geçiriyordu. Daha önemlisi şatonun eski sahiplerini, karanlık bulutların yere çöktüğü andan itibaren ne bir gören olmuş nede bir işiten çıkmıştı. İşte o andan itibaren şatonunu asıl sahipleri kanalık güçlerin olduğu anlaşılmıştı. Ama şatoya taşınanlar bundan ve başlarına geleceklerden kesinlikle habersizdi. Neyse fazla uzatmayalım; taşınalı kısa bir zaman olmuştuki sabah şatodan ayrılan adam akşam geldiğinde karşısında ne karısını ne de çocuğunu bulabildi. Sanki yer yarılıp yerin içine girmişlerdi. İşte o andan itibaren savaşçı şatonun karanlık dehlizlerine inerek ailesini aramaya koyuldu. Şimdi biz kendimizi o savaşçının yerine koyalım ve joystickimizi kuşanalım!

LEVEL 1: Bu bölümde önce üzerinize doğru yarasalar geliyor. Yarasalardan kurtulmanın 2 yolu var. Birincisi kılıçla yokederek ikincisi ise üzerinden atlayarak. Ama hemen şunu söyleyeyim yarasalardan kurtulurken yandan çıkan ellere dikkat edin çünki size her deyişinde enerjinizin bir kısmını yokediyor. Yarasaları geçtikten sonra şimdide karşınıza ağzından ateş topları atan dev bir yılan çıkıyor. Burdada ateş topu tam önünüze geldiğinde joystick'i geriye çekerek topu ona geri gönderin. 2 top gönderdiğinizde dev yılan ölecektir. Ama hemen onu öldürdüm diye sevinmeyin, çünki aşama daha bitmedi. Şimdi yine karşınıza yarasalar gelecek ve onları geçtiğinizde biraz önce olduğu gibi ama bu sefer sağa sola gidebilenbir yılan





daha çıkacak. Biriz önce yaptıklarınızı bu yılanada yapın ve 2. aşamaya ulaşın.

LEVEL 2: Şimdi tam önünüzde kırmızı dev bir ejderha var. Bu ejderhayıda elinizdeki mızrakla yok edebilirsiniz. Burada yapacağınız ateşe basarak ejderhanın ağzına mızrak atmak ve kollarıyla gelebilecek saldırıdan korunmak. Bu yaratıktanda kısa bir zaman sonra kurtulabilirsiniz. Ejderha öldüğünde kalkan alarak kanoya biniyorsunuz ve 3. aşamaya geçiyorsunuz.

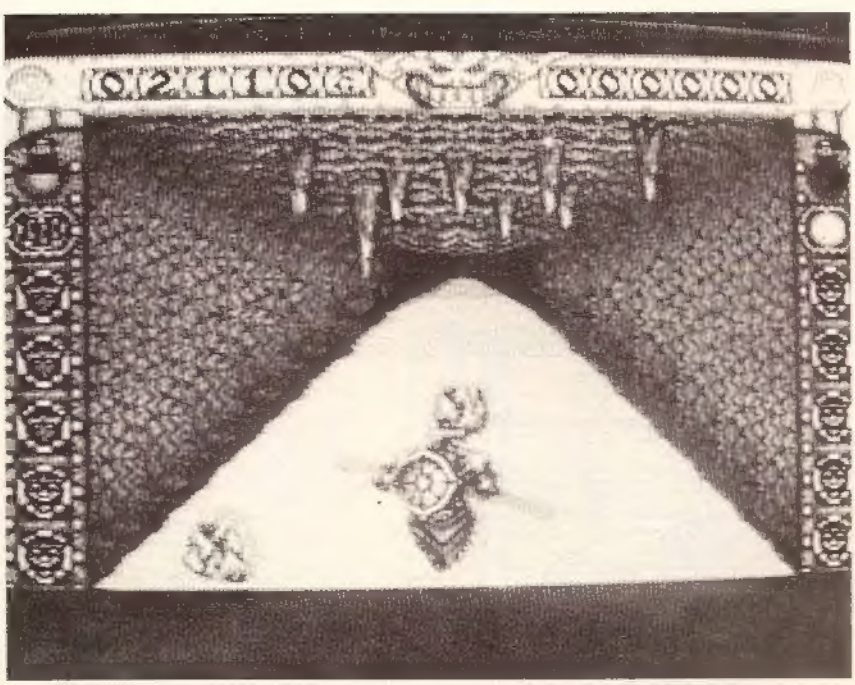
LEVEL 3: Kanoya bindiğiniz ve artık nehirdesiniz. Burda çok dikkatli olmanız gerekiyor. Çünki sizi bekleyen birçok tehlike var. Bunlardan birincisi yukardan başınıza düşen sarkıtlarki kurtulmanın tek yolu ateşe basıp joystick'i yukarı itmek. Bir ikincisi nehirdeki taşlar ancak sağa sola giderek kurtulabilirsiniz. Bunlardan başka suyun içinde sıçrayan kırmızı balık ve yeşil sazlıklardan zıplayan kurbağa var. Bu iki yaratığıda kalkanınızla yok edebilirsiniz.

LEVEL 4: Bu aşamada aynen 2. aşama gibi aynı taktikle bu yaratığıda öldürebilirsiniz.

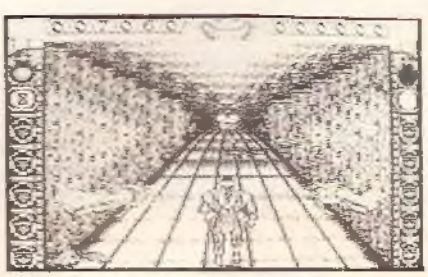
LEVEL 5: İşte şimdi kötülüklerin kayanağı karşınızda duruyor. Attığı elektirik lazerleriyle sizin enerjinizi iki misli azaltıyor. Burda yapacağınız tek şey ateşe basıp kurtulmak için dua etmek. Bu azrail gibi yaratığıda öldürdükten sonra artık en büyük sizsiniz!

Hemen şunuda söyliyeyim her 20000 puanda bir hak elde edeceksiniz.

SERKAN AKDAĞ

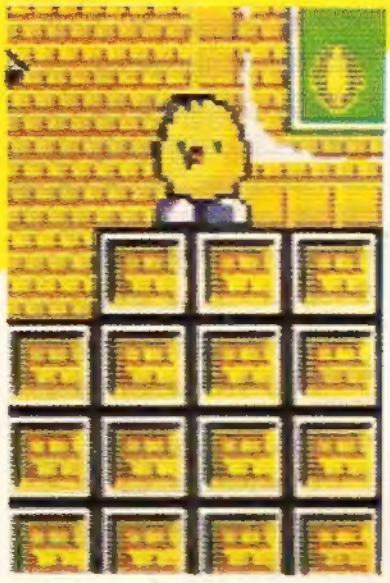


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
Müzik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
Ses-Efekt	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Genel	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□



İÇİNDEKİLER

8 – MUNCHER
9 – RACE AGAINTS TIME
11 – FAST BREAK
12 – ROBOCOP
14 – SUPER SCRAMBLE
19 – THE NEWZEALAND STORY
22 – DR. DOOM'S REVENGE
28 – SILK WORM
29 – CAMBOGIA
30 – BATTLE HAWKS 1942
37 – PARA ASSOULT COURSE
38 – BUFFALO BILL'S WILD WEST
40 – JAWS
41 – MAN HUNTER
43 – VARIDIAN
48 – NEVER ENDİNG STORY (AD)
49 – ADVENTURE İPUÇLARI



LAÇİNSOFT

En yeni Amiga ve Commodore programlarıyla Hizmetinizdeyiz

AYIN EN ÇOK SATILAN PROGRAMLARI

- ☐ A.D. BUFFALO BILL WILD VES
- ☐ D.K. RENEGADE 111
- ☐ D.K. RALLY CROSS
- ☐ A.D.K. INDIANA JONES
- ☐ A.D.K. REAL GHOST BUSTERS
- ☐ D.K. LICENCE TO KILL
- ☐ A.D.K. VIGILANTE
- ☐ A.D.K. HOSTAGES
- ☐ A.D.K. JAWS 111
- ☐ A.D. INNER SPACE
- ☐ A.D. DOOMDARK REVENGE (SPIDER MAN)
- ☐ A.D.K. THE DEEP
- ☐ A.D.K. RUN THE GAUNTLET
- ☐ D. ONE ON ONE 11
- ☐ D.K. TAI-PAN
- ☐ A.D.K. ROBOCOP
- ☐ A.D. MANSTER GRAND SLAM
- ☐ A.D.K. SUPERMAN 11
- ☐ A.D.K. DRAGON NINJA
- ☐ A.D.K. DOUBLE DRAGON
- ☐ A.D.K. THE RUNNING MAN
- ☐ A.D.K. TIGER ROAD
- ☐ D.K. TYPHON
- ☐ A.D.K. AFTERBURNER
- ☐ D.K. F-15 STRIKE EAGLE
- ☐ D.K. PIRATES
- ☐ A.D.K. GUNSHIP
- ☐ D.K. INFILTRATOR 11
- ☐ D.K. STEALTH FIGHTER
- ☐ A.D.K. BPITTING IMAGE
- ☐ A.D.K. TOM & JERRY
- ☐ A.D. TIME SCANNER
- ☐ A.D. TEST DRIVE 11
- ☐ A.D. TECHNOCOP
- ☐ A.D. XENON 100%
- ☐ A.D. ZAK MACKRAKEN
- ☐ D.K. BAAL
- ☐ D. SHERLOCK HOLMES 11
- ☐ A.D. CALIFORNIA PRO-GOLF
- ☐ D. HIGHLAND GAMES
- ☐ A.D. HOLLYWOOD PRO POKER
- ☐ D. COPTAIN FIZZ
- ☐ D. FORGOTTEN worlds
- ☐ D. FIREPOWER
- ☐ D. GEMINI WINGS
- ☐ A.D.K. INDIANA JONES 111
- ☐ D. INNER SPACE
- ☐ D. KINGS OF THE BEACH
- ☐ D. MERCENARY
- ☐ D. OMEGA
- ☐ A.D. OIL IMPERIUM
- ☐ D. PHOBIA 100%
- ☐ D. SPHERICAL
- ☐ D. SANTA PARAVIA
- ☐ A.D.K. THUNDERBIRDS
- ☐ D.K. MENACE
- ☐ A.D.K. GRAND PRIX CIRCUS
- ☐ D.K. STREET SPORTS SOCCER
- ☐ D.K. ROY OF THE ROVERS
- ☐ D.K. SUPER SPORTS
- ☐ A. OMNI BASKETBALL
- ☐ A. MICRO STYLE
- ☐ A. SHINOBİ
- ☐ A. PASSING SHOT
- ☐ A.D.K. POSTMAN PAT
- ☐ A. SHOW
- ☐ A. NORTH SOUTH
- ☐ A. FIENDIS FREDDY'S

Amiga ve Commodore'culara duyuru... Eşsiz ve geniş arşivimizden yararlanmanızı sağlayacak LAÇİNSOFT ÜYELİK KARTI'na Ücretsiz sahip olun. sürprizlerimizden Süper indirimden yararlanın

SÜPER PAKET 89-10 ÇIKTI YİNE HEDİYELİ

Türkiye genelinde Bayilikler veriyoruz.

AMIGA
İş - Eğitim - Çizim ve - Müzik
SÜPER OYUN PROĞRAMLARI

ARA YÜKLEMELİ OYUN PROĞRAMLARI

AMIGA ÜRÜNLERİ

ÜRÜNLERİ

KOPYALAMA KARTUŞLARI

☐ IŞIKLI KALEM

☐

☐ ASTEK, QUICK SHOT I-II ve II TURBO JOYSTİCKLER

☐ AMIGA 500 + 1084—C-64 + 1541

☐ 1530 Koruma örtüleri

Müjde
NOT
A-AMIGA
D-C64 DİSKET
K-C64
ARAYÜK LEMELİ PROGRAMLAR

Siparişleriniz için

Yapı Kredi Suadiye Şubesi 544-7 no'lu hesap

Laçin Bilgi İşlem

Tonozlu Sok. Özdemir apt No 2/2 Suadiye-İST.
Telefon 372 88 37

* UFO * BİLGİSAYAR
İstasyon Cad. Polin Pasajı 2. Kat 36
Bakırköy - İST. TEL.: 572 13 12

röportaj

"Pazarın ihtiyacını ve kaliteli ithalatı yapıyoruz"

Bilgisayar dünyası hızla ilerleyip gelişirken, ithalatçı firmalarda Bilgisayar yardımcı malzemeleri konusunda geniş bağlantı ve ithalatlar yaparak bilgisayar pazarımızın eksiğini tamamlamaya çalışıyorlar. İşte bunlardan biri olan Tec Bilgisayar ve Dış Ticaret Ltd. Şti. .. Şirketin pazarlama müdürü Mustafa Tanyeri'ne sorduğumuz sorular ve cevapları....

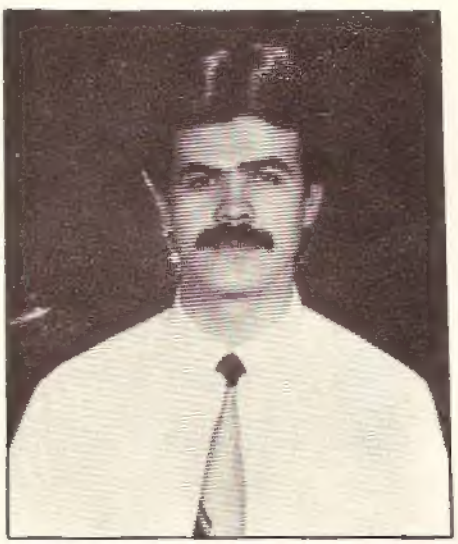
FİRMANIZIN ÇALIŞMALARI HAKKINDA BİLGİ VERİR MİSİNİZ? :

TEC BİLGİSAYAR, bilgisayar tüketim malzemeleri ve aksesuarları alanında ithalatçı firma olarak faaliyet göstermektedir. Commodore markalı ve markasız disketler, joystick, NORIS DATA disket kutusu ve ekran filtreleri; genel satıcılığını yaptığımız printer şeritleri ve diğer yan ürünleri toptan olarak yurt çapında pazarlıyoruz.

BİLGİSAYAR PİYASASI HAKKINDA GENEL BİR DEĞERLENDİRME YAPAR MISINIZ? :

Müşterilerimize gönderdiğimiz fiyat listelerinde daima belirttiğim gibi; amacımız bilgisayar kullanıcılarına kalite ve fiyat yönünden cazip ürünler sunmaktır. Gelişen bilgisayar kullanımına paralel olarak, kullanıcıları desteklemek için çok çeşitli ve nitelikli tüketim malzemelerine ihtiyaç vardır. Ne yazık ki; ülkemizde bilgisayar satışları belirgin bir yapıya ve ciddiyete kavuşma yolunda olmasına rağmen, oldukça önemli olan tüketim malzemeleri piyasasında karmaşık bir durum gözlenmektedir. Aynı isim altında farklı kalitede ve bazen menşei kasıtlı olarak saptırılan ürünler, bir görünüp bir kaybolan malzemeler ve istikrarsız fiyatlar bu piyasada işlerin hâlâ el yordamıyla yürüdüğünü gösteriyor. Ayrıca, kimlerin hangi malzemeyi, miktar ve süre bakımından nereye kadar satmaya devam edeceğinin bilinmemesi ve de bazılarının ithalatçı olmadıkları halde, ithalat yaptıklarını ilan etmeleri, güvensizlik ortamının oluşmasına yol açıyor. Cevabını bulmakta zorlandığımız diğer bir husus da; bazılarının ithalat yaptıkları halde kendilerini piyasaya tanıtmaktan çekinmeleri ve başka firmaları öne sürerek mallarını pazarlamalarıdır.

İş ve ev bilgisayar kullanıcıları halihazırda, makinelerine yardımcı olarak kullanacakları malzeme ve aksesuarlar konusunda yeterince aydınlatılmış değildir. Oysa, maksimum faydayı elde edebilmek, bu konunun iyi bilinmesine bağlıdır ve kanımca son kullanıcılara hizmet veren firmalara bu konuda önemli görevler düşmektedir.



Mustafa Tanyeri
Pazarlama Müdürü

SİZCE-DAHA İYİ HIZMET İÇİN NELER YAPILMALIDIR?:

Öncelikle, bilgisayar sektörünün diğer ticari alanlardan farklı olduğunu düşünürsek olaya geniş kapsamlı bakmalıyız. Bu sektörde; eğitim, iş uygulamaları, eğlence ve ticari amaç, belki diğer alanlarda olmayacak kadar birbirine kaynaşmıştır. Yani, gıda maddeleri veya inşaat malzemeleri satışı ile bizim olayımız arasında büyük farklar vardır. Buradan hareketle diyorum ki; öncelikle firma-firma ve firma-kullanıcı iletişimini çok iyiderecede sağlamalıyız. Böylece, kullanıcıların istek ve şikayetlerini detaylarıyla saptar ve gerekenleri yapmak üzere harekete geçebiliriz. Önemli bir boşluğu doldurduğuna inandığım 64'LER DERGİSİ'nde, okuyucuların seslerini duyabilecekleri bir köşe açılabilirse, sanıyorum büyük faydalar elde edeceğiz.

GELECEĞE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ NELERDİR? :

En büyük arzumuz, ürün çeşitlerini giderek arttırmak ve müşterilerimize kesintisiz hizmet verebilmek için stok durumunu sürekli pozitif tutmaktır. Bu ay içinde listemize ek olarak, entegre devreleri, 512 KB ek RAM, modülatör, renkli ve monochrome monitörler, 1541 II driver, 1530 teyp, temizleme disketleri gibi malzemeleri ithal etmeyi planladık. Yıl sonuna kadar müşterilerimizle sürdüreceğimiz ilişkileri değerlendirerek, 1990 başından itibaren resmi bayilikler vermeyi düşünüyoruz. Umarım her geçen gün, herkesin hedeflerine yaklaştığı birer adım olur.

64'ler sayfa 8

RACE AGAINST TIME

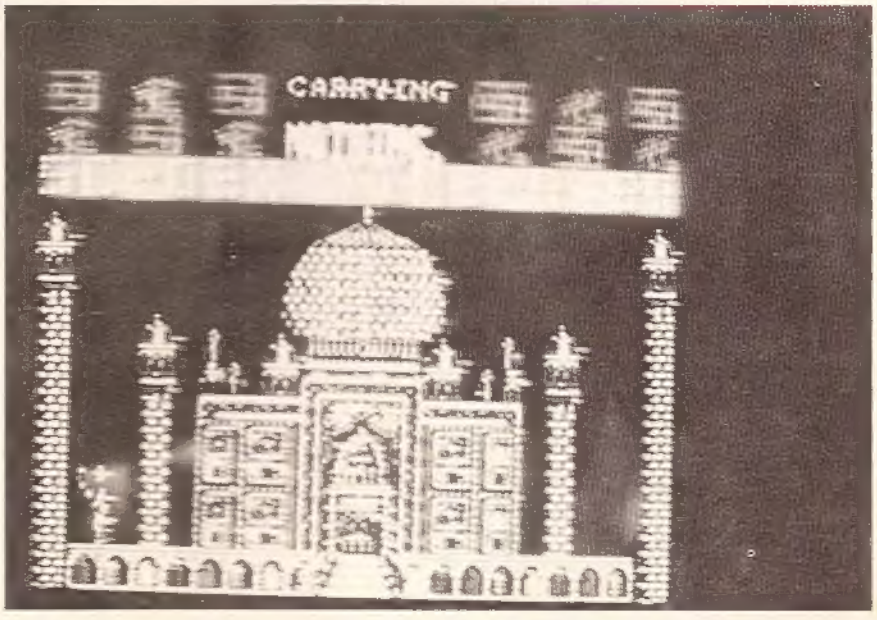
Code master yine kaliteli bir oyunla karşımızda. Race Against Time. Oyunda elinde olimpiyat meşalesi taşıyan bir atleti yönetiyoruz. Amacımız bütün kıtalardaki bayrakları göndere çekip meşaleleri yakmak. Bu işleri belirli bir sürede yapıyoruz ama çeşitli yerlerde bulunan kum saatlerini alarak sürenizi arttırabilirsiniz. Oyunda ayrıca yanıp sönen ve başka bir yere geçmek için kullanılan geçitler var. Oyunu bitirebilmeniz için bütün ayrıntıları yazıyorum.

İlk önce Avusturalyaya gidin burdan şemsiyeyi alın ve Avrupaya gidin, su akan yerden şemsiyeyle geçin, madene girin geçitden geçince plug'u alın ve onu su akan yerin tepesinde kullanın , artık su akmaz. Daha sonra tekrar şemsiyeyi alın, yağmur yağan yerden geçin yağmur durur. Pizza kulesine gelince sola ilerleyin ve Avrupadaki meşaleyi yakın. Şimdi Asyaya gidin burdan spanner'i alın ve tekrar Avrupaya gelip fıskiyeli havuzda spanner'i kullanın, burdan baltayı alın, ve Amerikada yolunuzu tıkayan ağacı kesin, Beyaz Sarayı geçtikten sonra bulacağınız sfenks'i Afrikadaki tapınakta kullanıp geçiti açın (Afrikadaki tapınağı bulmak için sütunların arasındaki geçitlerden geçmek gerekiyor, yılmadan uğraşın bir süre sonra tecrübe kazanacaksınız) tapınağın ilerisinde bayrağı çekin. Şimdi Amekiraya gidin kum torbasını alıp Afrikaya geri dönün ve tapınağın içindeki çıkıntıya koyup yolunuzu açın, burdaki ice pick'i Amerikada karşıya geçip bayrağı çekmek için kullanın. Afrikaya tekrar dönüp ormana girin (bunu yapmak için ilk önce tapınağa gelin, tapınağın sağındaki sütunlu ekranı geçin, ikinci sütunlu ekranın en başındaki geçite girin) burdan coat'ı alıp Asyada yağmur yağan yerden geçip meşaleyi yakın. Daha sonra Avrupada yağmuru durdurduğunuz yeri geçtikten sonra bulacağınız salt'ı Avusturalyadaki suyun içine batmış taşı yukarı kaldırmak için kullanın, karşıya geçin, gayzerlerin üzerinden dikkatlice atlayın ve bayrağı çekin yine Avusturalyada bulacağınız meşaleyi yakın. Şimdi Avrupadaki peyniri Afrikada filn arkasında kullanın, bir fare peynire gelicek ve fil çekilecek, açılan yoldan ilerleyin burda bulunan hering'i (ringe balığı) alın bunu Avrupada madenden geçip karşıya geçince göreceğiniz foka verin, fok çekilince karşıya geçin bayrağı çekin. Şimdi doğru Güney Amerikaya gidin köprüden dikkatlice geçin, geçitlere girin timsahın üstünden iyi bir zamanlamayla atlayıp meşaleyi yakın sonra bulacağınız bayrağı çekin ve Amerikaya gidin, Hollywood'u geçtikten sonra bulacağınız tabüreyi Asyadaki erişemediginiz yerde kullanın, duvarın üstünde ilerleyip bayrağı çekin. Burdan Afrikaya gidin, piramidin içinde yolunuzu tıkayan taşı kaldırmak için duvara yapışın ters yönde zıplarken ateşe basın, tepenizdeki taş oynıyacak ve yol açılacak, burda ilerleyince head dress'i alın bununla tapınağın içinde geçemediğiniz yerden geçin ve meşaleyi yakın. 6 bayrak çekip 5 meşale yaktıktan sonra, Amerikada geçemediğiniz yerden geçin ve oyunu bitirin. Oyun bitince havai fişekler patlıyor ve tebrik yazıları çıkıyor.

Güzel müziği, detaylı grafikleri ve ilginç konusuyla Race Against Time daha önce Dizzy'i oynayıp sevenlerin, bu türden hoşlananların yada kolunu değil kafasını yormak isteyenlerin kesinlikle alması gereken bir oyun.

TOLGA SAVAŞÇI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
Müzik	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
Ses-Efekt	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
Genel	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□



ATAKÖY
COMMODORE CENTER
AÇILDI

Ataköylüler MÜJDE
AÇILDIK...

Civar sakinlerimiz artık gerçek bir Commodore merkezine kavuştular.

SİZLERE DAHA YAKINIZ...

Trafikten, kalabalık ve gürültüden uzak bir ortamda alişverişinizi yapın.

VERECEĞİMİZ HİZMETLER:

* Tüm Commodore ürünlerinin garanti belgeli satışı.
* En yeni ve orijinal Amiga, C- 64 oyun ve proğramları.
* İlkokul öncesinden üniversiteye kadar EĞİTİM proğramları.
* Bilgisayar tüketim malzemeleri.
* Tüm Commodore ürün ve yan ürünlerinin tamir ve bakımı.

Sayın
Amiga ve C-64 sahipleri
Gelin farkı farkedin.

ATAKÖY
COMMODORE CENTER
5 Kısım Karşısı No.22
ATAKÖY-İSTANBUL
Tel: 571 90 27

OYUNLAR İÇİN KOLAYLIKLAR

Robocop

Uyuşturucu fabrikasındaki barierleri geçmek için onaları birkaç kere yumruklayın.

Bazı bölümlerde, sağa doğru ilerlerken FGH ve J tuşlarına basarsanız düşman kurşunlarından kurtulursunuz.

İlk bölümde skor tablosu geçerken SVEDEHEAD yazarsanız diğer bölümü yükler. İkinci yüklemede gene skor tablosunda DISAPPOINTED yazarsanız sonraki bölümü yükler.

Eliminator

Multi-ıce'nız varsa oyunu kartuşla kırıp freez'leyin, POKE 46873,96 yazıp RETURN'leyin ve tekrar oyuna dönün. DNA Wariar

Sınırsız hayat - POKE 46347,173

Çarpışmayı önleme - POKE 43728,0: POKE 40953,240

Oyuna yeniden başlama - POKE 2048,76: POKE 2049,14: POKE 2050,13 545 36530

Emlyn Hughes International Soccer

Oyun sırasında öndeyseniz ve kaybetmek istemiyorsanız, kaleye yaklaşıp şut çekin ve P, /, * ve : tuşlarına aynı anda basın maç biter.

Thunderblade

Oyun için yayınlanan kısa poke'ları kullanmayın, yoksa ikinci bölüm yüklenmez.

Great Giana Sisters

Sınırsız zaman ve hak için:

POKE 8257,173: POKE 7434,173 545 2098

(Amiga) Populous

Oyunda Conquest'i sonra new game'i seçin ve başlamak istediğiniz dünyanın adını yazın:

1 GENESIS	11 BURMAL
2 TIMUSLUG	12 MORHIPPIL
3 EOAZORD	13 RINGGBPAL
4 RINGMPED	14 HOBOZJOB
5 BUGQUEEND	15 BINMEOUT
6 COWINGICK	16 VERYELIN
7 MINMPME	17 SHIOZER
8 SHIDIEHOLE	18 SWAHIPMET
9 TIMPEOLD	19 BILTHILL
10 SCOWILDOR	20 BUGMPTORU

Fakon (Amiga)

Control ve x tuşlarına aynı anda basın ve sınırsız bomba, roket sahibi olun.

Mert HEKİMCİ

FAST BREAK

AMIGA EXTRA

Test Drive serileriyle bir anda dikkatleri üzerinde toplayan Accolade firması şimdi sporda da rakipleriyle çarpışıyor. Ama "**Fast Break**"le mükemmeli yapmayı denediysede playerleri computerin başında 10 dakikadan fazla durduramamasıyla umduğunu bulamadı. Aslında Accolade yaparsa mükemmelini yapar! Eeee! O zaman bu oyunun neresi kötü diyeceksiniz? İşte size oyunun kötü tarafları; Bir kere basket atmak hiçte kolay değil top potanın etrafında dönüp dışarı çıkıyor ve bilgisayara karşı oynarsanız düşen topu hiç alamıyorsunuz. Bir ikincisi saha ortadan ikiye bölünmüş yani sahanın tamamını görmek olanaksız. Artık burda hesabınızı iyi yaptıktan sonra pas atacaksınız. Bunların yanısıra oyunun iyi yapılmış bölümleride var. Mesela en azından takımınızda üç oyuncu var ve bunları FIRE'a basarak yönetebilmeniz mümkün. Ayrıca top sizdeyken FIRE'a bastığınızda size yakın olan adamınıza pas verebilirsiniz. Birde oyunda ayakkabıların parke zeminde teması oyuna etkileyici bir ses katıyor Oyun yüklenirken ilk karşınıza çıkan resminde bir NIKE AIR ayakkabı olması başağı etkileyici. Bundan sonra ekranda üç seçenek belirecek. En üstteki seçenekte maç süresini ayarlamak mümkün, maçlar 3,6,9,12 dakikalık devrelerden oynanıyor. Ortadaki seçenekte ise player seçimi yapılıyor. Tetiğe her basışta değişen bu seçenekte de bilgisayara karşı veya çift kişilik oynamak mümkün. Alttaki seçenekte oyuncularınızı tanıyabilir ve kısa bir antreman yapabilirsiniz. Ayrıca burdan starta geçebilirsiniz. Şimdi karşınıza her iki takımın oyuncularını içeren bir tablo çıkacak, burdan takımda oynatacağınız oyuncuları seçebilirsiniz. Artık SPACE'e basıp hakemin düdüğünü bekleyebilirsiniz. Şimdi top sizde!!.

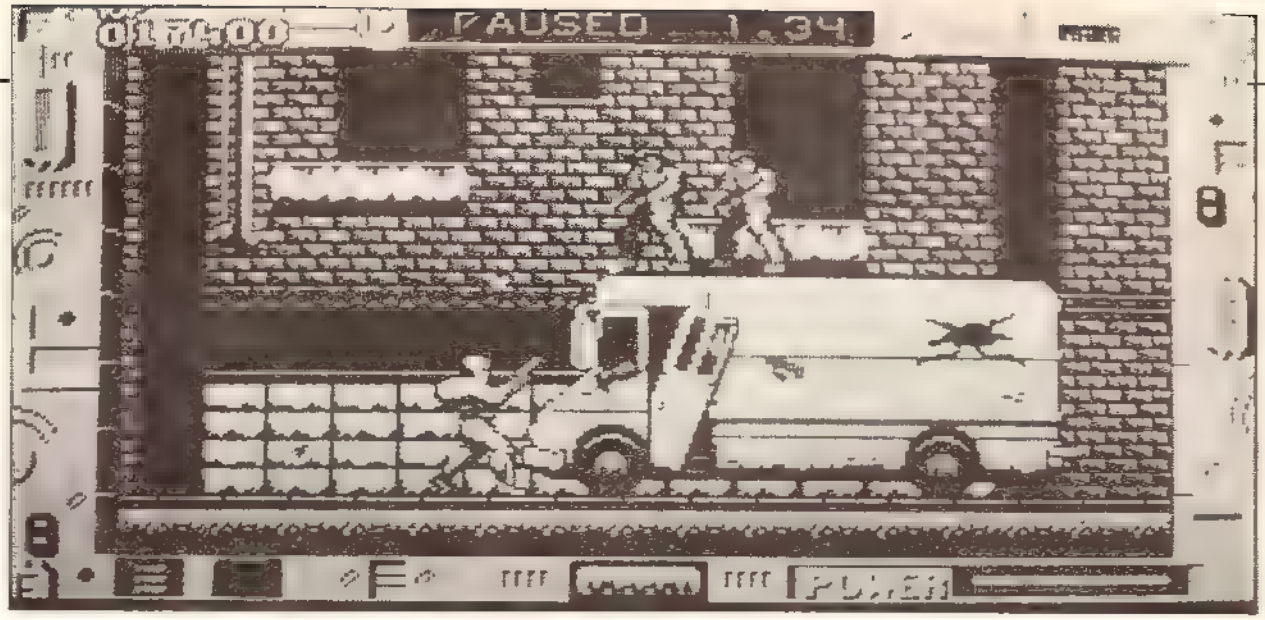
SERKAN AKDAĞ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■			
Müzik										
Ses Efekt	■	■	■	■	■	■	■	■		
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■					
Genel	■	■	■	■	■	■	■			

ROBOCOP

Neredeyse bir senedir merakla beklediğimiz **ROBOCOP** en nihayet geldi. Neyse ki beklediğimiz kadar güzel. Oyun yüklenirken daha önceden Deluxe paint III'den tanıdığımız resim çıkıyor. Burada Robocop dijitize bir sesle yapılma amaçlarını söylüyor. Sonra bir demo çıkıyor. Burada Robocop'ın silah çekişi gösterilmiş. DemodaRobocop'ın eli dışında herşey çok güzel yapılmış. Ateşe basıp demoyu geçtiğimizde karşınıza haberler çıkıyor. Sonra oyunun ilk bölümüne geçiyorsunuz. İlk başta elinizde silah yok. Serserileri yumrukla dövüp ateş edenlerden eğilerek kurtulduktan sonra Robocop bacağından silahını çekiyor. Burada üst köşelere ve sağ veya sola ateş edebilirsiniz. Tabancanızın mermisi sınırlı değil. Ama aldığınız ekstra silahların mermisi sınırlıdır. (üçlü atış, yıldızlar gibi...) İlk bölümde kasaları yumrukladığınızda birden enerji diğerinden de üçlü atış çıkar. Bu bölümün sonunda ED209 ile karşılaşacaksınız. Bu robotu geçmek için sağ üst köşeye ittirip sürekli ateş ederek üstüne doğru koşun. Robot ateş ettiği zamanda hemen geri kaçın. İkinci bölümde atış talimi yapıyorsunuz. Burda ne kadar çok hedefi vurursanız o kadar çok enerji alırsınız. Burayıda geçince üçüncü bölüme başlıyorsunuz. Burada hemen üst sağ köşeye ittirip ateş ederek ilk adamı öldürün.. Diğer adamlara gelebilmek için.Burda bir kapıyı yumruklamanız gerekiyor. Bu kapının yanına gidip sağ tarafa çekerek ateşe basarsanız bunu yapabilirsiniz. Sonradan bir bidonu aynı şekilde yumrukluyorsunuz. Sonra aşağı kata inip biraz ilerleyip soldaki enerjiyi alın. Sonra sağa ilerleyince, kapıyı yumruklayıp adamları öldürüp kamyona gelin. Burada önce kamyonun üstündeki adamları öldürüp sonra şöförü öldürün. Biraz sonra kamyon duracaktır. Üç adamı öldürünce bölümü geçersiniz. Şimdi oyunun en ilginç bölümlerinden birindesiniz. Burada bir suçlunun yüzünü oluşturmaya çalışıyorsunuz. Joyskıck'i aşağı yukarı çekerek adamın yüzünün

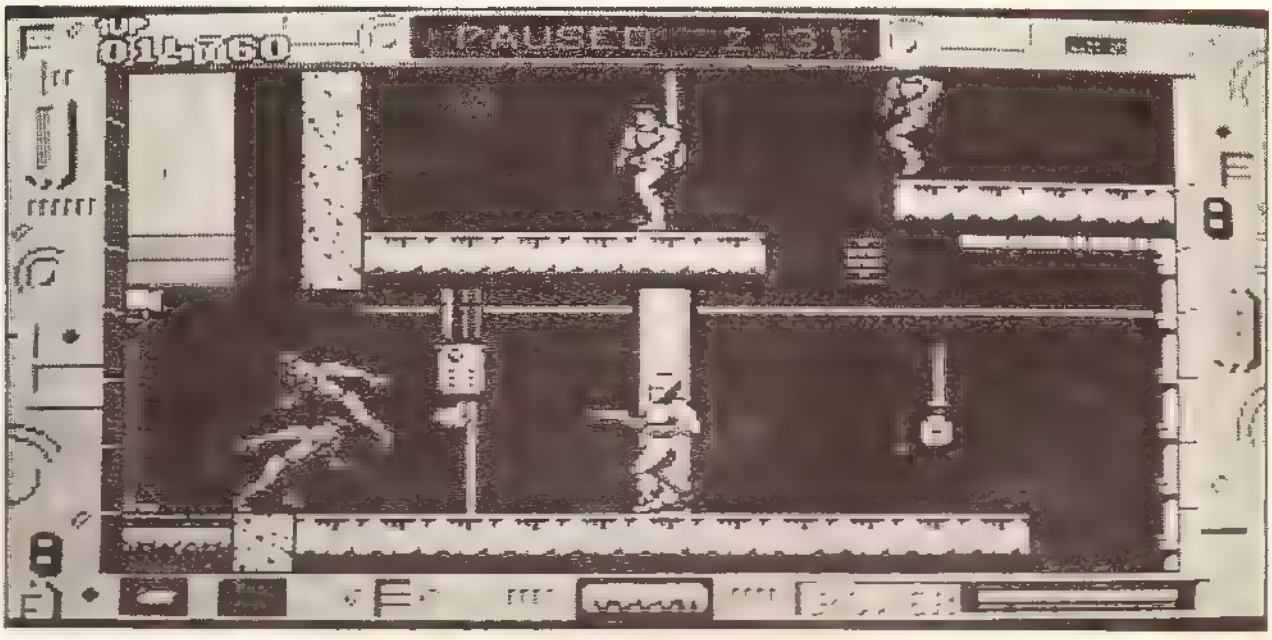
64'ler sayfa 12



çeşitli bölgelerini seçebilirsiniz. Sağa sola oynatarak da değiştirebilirsiniz. Burada yüzü yapamazsanız enerji alamazsınız. Yüzü oluşturmak için 30 saniye zamanınız var. Bunuda geçtikten sonra bir araba hurdalığına geliyorsunuz. Burada çok dikkatli olmalısınız. Vinçlere değmemey çalışın. Biraz ilerleyince süper tüfeği olan bir adama rastlıyorsunuz. Adamı öldürdüğünüzde silahı alabilirsiniz. Aman bu silahın mermilerini çok harcamayın. Çünkü bölümün sonundaki vinci ancak bu silah ile öldürebilirsiniz. Bu vince düz ateş edin.. Şimdi bir kız kurtarmanız lazım. Burada kızı tutan serseriyi vurmalısınız. Kızı vurdukça enerjiniz azalır. Adamı vurup kızı kurtardığınızda enerji alırsınız. Şimdi de narkotik büronun deposunu koruyorsunuz. Burada normal olarak ilerleyip hep yukarı çıkın sonra en üstten sağa doğru gidin. Adamdan süper tüfeği aldıktan sonra son vinci yanınıza yaklaşmadan üst köşeye ateş ederek haklayın. Yine atış talimin-den sonra O.C.P'nin ana karargahına saldırıyorsunuz. Buranın sonunda Yine ED209 ile karşılaşacaksınız. Şimdi sıra yine yüz yapmada ama burada herşeyi renklendirilmiş olarak görüyorsunuz. Şimdi en son bölümdesiniz. Burada ilerliye ilerliye ışınlardan geçeceksiniz. Bu bölümün sonundada bir ED209 var. Şimdi sıra O.C.P başkanını kurtarmada. Burada teroristi vurup öldürmelisiniz. Geç kalırsanız başkan ölebilir. Ama başkanı vurduğunuzdayine biraz enerjiniz azalıyor. Terörist'i öldürünce camdan fırlayıp aşağı düşüyor. Sonra O.C.P başkanı size adınızı soruyor sizin cevabınız ise **MURHP....**

ŞAHİN DERYA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										

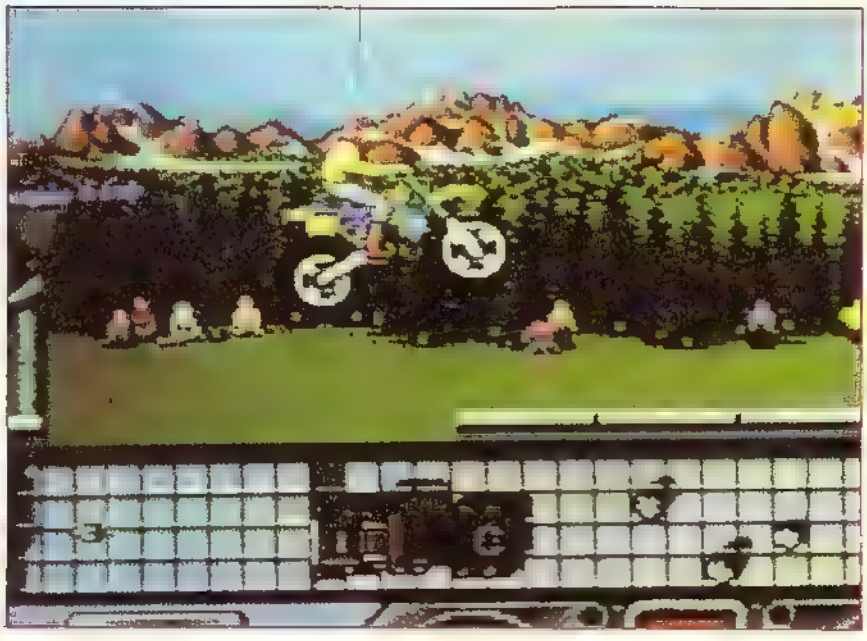


SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

Motosiklet tutkunları, yarış severler, bütün krosçular bilgisayar başına. İşte size mükemmel üstü süper bir motokros oyunu, super scramber. Hatırladığınız gibi son bir yıldır piyasaya sürülen motosiklet yarışları ile ilgili oyunlar hiç bir tutkunu sevindirmemişti. Super Hang On hiç bir yönüyle bizi tatmin etmedi. Motobike Madness ise tam bir fiyaskoydu. İşte sonunda mükemmel denecek kalitede süper bir oyun yapıldı. Kısacası süper Scramble bir yıl beklemeye değdi. Bu kadar on yazıdan sona lafı uzatmadan oyuna geçelim.

Oyunda arazi tipi bir motorsiklet kullanan bir motokros yarışçısısınız. Oyunun her biri üç bölüme ayrılmış, beş ana bölümü mevcut. Oyuna başlarken isminizi yazıp, üç bölümden hangisini oynayacağınızı seçiyorsunuz. Tavsiyem sırayla gitmeniz, zira çok zorlanabilirsiniz.

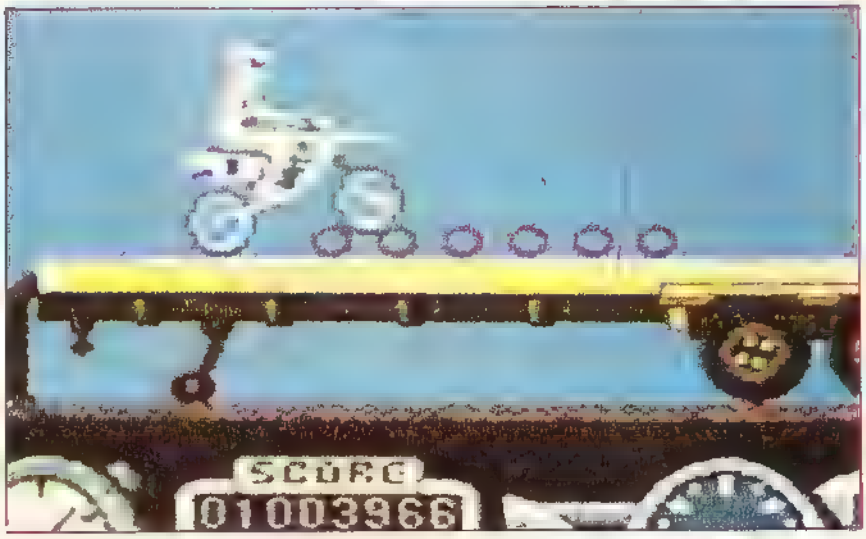
İlk bölümde (her bölüm üç küçük parkur halinde) motora biraz ısınmanız lazım. Yazımın sonunda joystick hareketlerini vermiş olsamda burada kısaca değineceğim. Ekran üç bölüme ayrılmış. Üstte ekranın büyük kısmında motosikletinizi (tabii kedinizide) yandan görüyorsunuz ve sürekli sağa ilerliyorsunuz. Altta ufak bir bölümde harita var. Burada motosikletinizi ve engelleri üstten görüyorsunuz. Boylece sağa, sola gitme olanağı doğuyor ama ilerde bu başınıza dert olacak. Altta ise motorsikletinizin gidonu görülüyor. Burada iki gösterge var. Soldaki hız göstergesi, sağdaki gaz basınç takometresi. Ortadada vites sayısı var. Başlarken üç tonda duyulan ses bittikten sonra motosikleti hareket ettirmek için vitese takmanız şart. İlk önce joysticki sağa çekerek gaz verin (istediğiniz kadar gaz verebilirsiniz). Daha sonra joystickin düğmesine basarak (düğme debriyaj görevi görüyor, bastığınız an gaz basıncı düşüyor) joysticki ileri itin. (Yalnızca bir kere). Daha sonra joysticki sağa çekerek hızlanın. Çok gaz verdiğinizde arkada patinaj yapıp, çamur fırlatabilirsiniz. Yolu düz bulduğunuzda vites çoğaltabilir,
rampada vites küçültebilirsiniz. (Joystick aşağı ve ateş) yalnız çok dik rampalarda.



rampalarda çok seri davranmalısınız yoksa motorsikletiniz durur. Şimdi dönelim birinci bölüme. İlk bölüme başlerken birçok rampa çıkıp ineceksiniz. (Rampa inerken üçüncü vitesle inip, arada sola çekerek fren yapın) Rampaları fazla hızlı inerseniz yanarsınız. Daha sonra karşınıza kayalar çıkar, kayalara geldiğinizde vitesi birleyin. Gözünüz daima sağdaki gaz takometresinde olsun. Buradaki her çizgiyi on rakamı ve katları sayarsak daima gazı en az otuz, en fazla altmış arasında tutarsanız, kayalardan sağlamca kurtulursunuz. Motor yavaşladığında joysticki sağa iterek hızlanın, motor hızlandığında sola çekerek frenlemeyi ihmel etmeyin. Daha ileride kesilmiş ağaç kütükleri önünüze çıkar. İlk önce yavaşla-

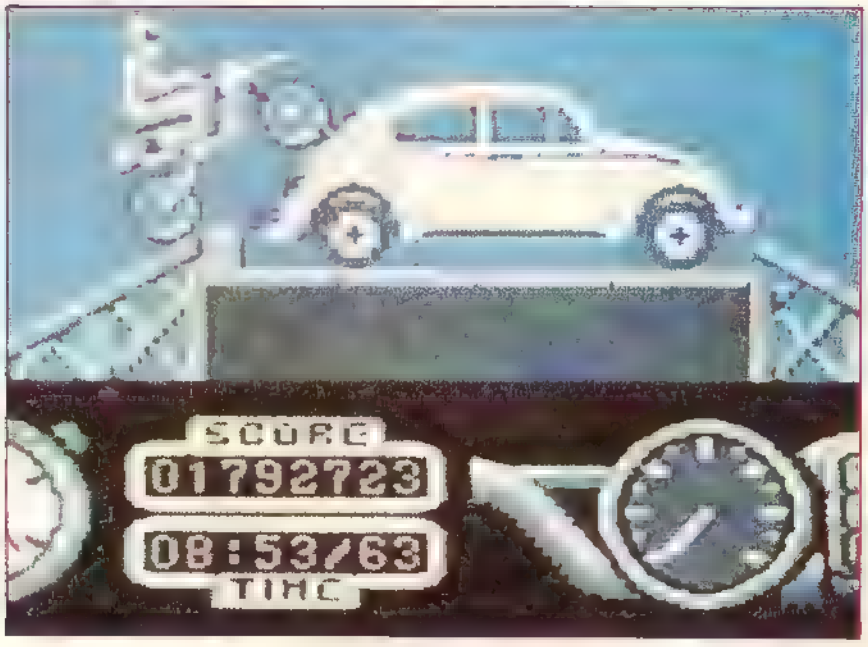
64'ler sayfa 14

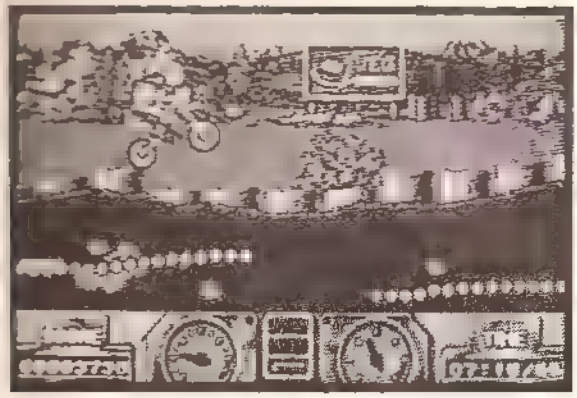
yarak aşağıdaki haritadan yararlanıp joysticki aşağı yukarı iterek motosikletinizi sağa sola oynatmış olursunuz. Haritada kütüklerin konumunu bulun ve motosikleti (beyaz olan) kütüğün doğrultusunda tutun. Kütüklere yaklaştığınızda belli me safede gaz verip düğmeye (debriyaj) basıp bırakarak motorun ön tekerleğini kaldırıp kütüğe çıkın, zaman kaybetmeden bir daha joystickin düğmesine basıp sola çekin. Böylece arka tekerleği kaldırmış kesilmiş kütüklerin üstüne çıkmış olursunuz. Burada daima yavaş gidin. Yüksek kütüklere yukarıdaki hareketle çıkın. Seri ve atik olun. Arada sırada düz yol çıkıyor. Burada vites büyülterek hızlanın, yolun sonundaki toprak rampalardan uçup, havada ön tekerleği kaldırıp inmek gerçekten büyük zevk. Bu bölümün sonunda kayalar yine bela olacak. Birde çukurlar var. Çukurları geçmek için çukura geldiğinizde ön tekerleği kaldırıp gaz verin daha sonra arke tekerleği kaldırın. Biraz sabır burayı atlatmanızı sağlar. Bölüm sonuna doğru treyler(tıra bağlanan çekiçi) üstüne çıkıp kütüklerde yol alacaksınız. Burada treylere çok yavaş çıkın, ve kütüklere gelince motosikletin ön tekerleğini kaldırın. Ön teker çıkınca arka tekerleği kaldırıp, indirin. Kütük üzerinde çok yavaş hareket edin ve treylerden düşün. Bir yerden atlarken veya düşerken ön tekerleğin havada olmasına dikkat edin.

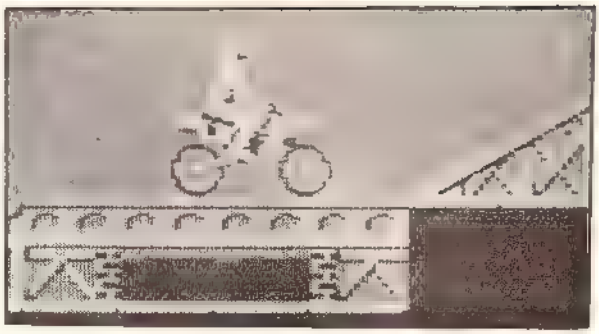


2. BÖLÜM

Oyunun engeller bölümü. Diğer bölümler gibi üç kısa parkur halinde. İlk parkur başlangıcında rampalarla yükseltilmiş iki wolswagen'in üstüne çıkıp inmemiz gerekiyor. Bunu sağlamak için motorunuzu haritadan takıp edip, rampanın önüne getirmek yeterli. Araçların üstüne hızlı çıkıp inmeyin. Eğer hızlı davranırsanız yanarsınız. Arabalardan sonra karşınıza havuzlar çıkıyor. Havuza girip çıkmak bir engel değil, Yalnızca havuz içinde daima birinci vitesle gidin, çünkü ikinci viteste bile motor boğuluyor. Daha ilerde havuz çıkışında rampalarla yükseltilmiş büyük çöp tenekeleri var. Bunlara girip çıkmak oldukça zor. Çünkü neredeyse duruş hızı gibi çok yavaş hareket etmek lazım. Böyle acil durumlarda bilgisayar bir engelde üç kere takıldığımız zaman o engeli otomatikman geçiyor. (Son iki bölüm hariç) parkur sonunda yüksek tahtalar arasından eğilerek geçmelisiniz. Bunun için haritada tahtanın önüne gelip joystickin düğmesine kısa basıp eğilebilirsiniz. Bir kaç havuz geçtikten sonra karşınıza duvarlar çıkar. Haritadan bakarak duvarların arasındaki boşluklardan geçin, arada merdiven basamaklarını ön ve arka tekerleği kaldırarak geçebilirsiniz. Son parkurda karşınıza yollara konulan külah biçiminde işaretler çıkar.







Merdiven inip, çıkarken bunlara çarpmamanız lazım. Parkurun ortalarında yine havuz içindesiniz. Havuz çıkışında rampaları çıkıp inerken rayların üstünden gitmelisiniz. Bunun için haritayı iyi gözleyin.

3. BÖLÜM

Bu bölümde arazide geçiyor. Fazla yeni bir şey yok. Bölüm başında treylerler başımıza dert olacak. Daha sonra göletler çıkıyor. Bunlara havuza girer gibi giremiyoruz. Bunların üstünde devrilmiş ağaç kütükleri var. Bu kütüklerin üstünden geçmeliyiz. Bunun için çıkma hareketi ile kütüğe çıkıp göletleri geçebiliriz. Karşınıza çıkan dik yokuşlardan inerken sakın hız yapmayın çünkü yokuşun sonu kayalar olabilir. Birde fazla dik yokuşlarda kütüklerden çakılmış tahta rampalar var. Bunları çıkarken ön tekerleğinize dikkat edin. Son parkur bir çok treyler ve çukurlardan oluşmuş. Parkur sonunda yükselip alçalan tepelerde yavaş gidin.

4. BÖLÜM

Engeller bölümü. Bu bölüm son bölümdende zor. Bir kere bilgisayar bu ve bundan sonraki bölümde engelleri otomatikman geçmiyor. Bu bölümde gözünüz sürekli haritada olmalı. İnanın öyle sık yerler varki bütün bölüm boyunca ikinci vitese bile geçemiyorsunuz. Bütün parkur yol işaretleri, merdivenler ve duvarlar başımıza dert olacak. Buraları geçmek için belli bir yöntem yok ama çıkışları iyi yapmanız mecburi.

5. BÖLÜM

Arazi bölümü. Dördüncü bölüm gibi yine sizi harita başına geçirecek. Bu bölümün başlangıcı sırf kütük üzerinde geçiyor. Sonlara doğru rampalar ve rampa dibi çukurları başınıza dert olacak. Bütün mesele bundan sonra sizin joystick kabiliyetinize bağlı.

Super Scramble mükemmel grafikleri, gerçeğe yakın hareketleri ile ince düşünülmüş çok güzel bir oyun. Bütün motor tutkunlarına ve yarışseverere şiddetle tavsiye ederim.

Oyundaki joystick hareketleri:

Joystick sağa: Gaz

Joystick sola: Fren

Joystick ileri ve ateş: vites büyültme

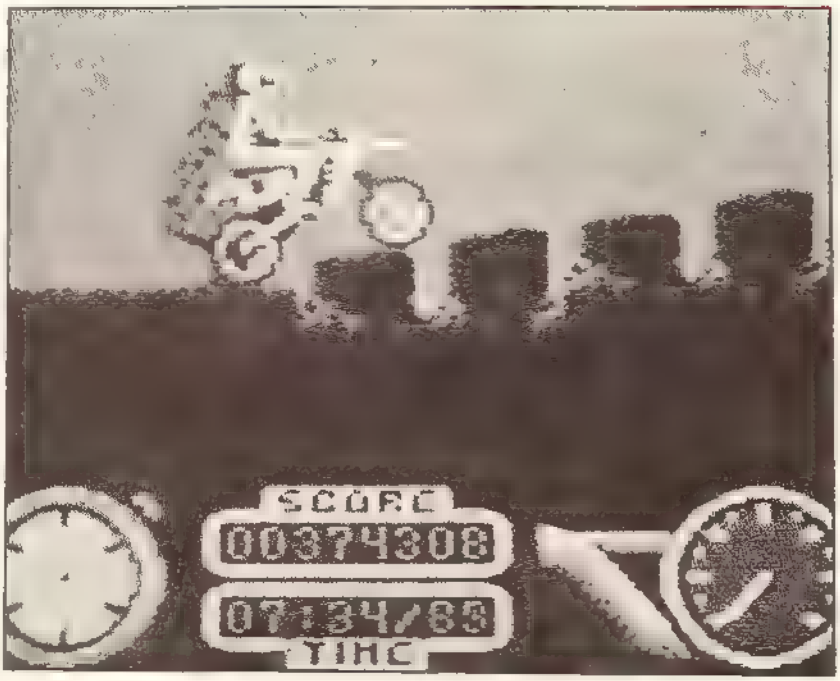
Joystick sola ve ateş: Arka tekerleği kaldırma

Joystick geri ve ateş: Vites küçültme

Joystick sağa ve ateş: Ön tekerleği kaldırma

BARIŞ YALÇINKAYA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Müzik										
Ses-Efekt	■	■	■	■	■	■	■			
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■	■				
Genel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	



64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

A.B.C BİLGİSAYAR
Baraj yolu 6. durak No: 1 Hatıra apt. **ADANA Tel: 1728 66**

ALTINBAŞAK LTD. ŞTI.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhiye **ANKARA Tel: 133 25 07**

ABDI TİCARET
Hürriyet cad. 2/D **GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26**

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
Islice mah. adaş sok. 24/B **UŞAK Tel: 148 07**

BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı ışıklı sok. 5/B **BALIKESİR**

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 **ANTALYA Tel: 12 12 07**

EKIM-2 ELEKTRONIK
Esnaf sarayı kat 3 No: **A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06**

KARTAL TICARET
Hükümet cad. 46 **ERZİNCAN Tel: 170 93**

İRFAN BİLGISAYAR MERKEZİ
Hürriyet cad. Keyvan bey Pasajı 8-9 **GAZİANTEP Tel: 17 881**

TEKFON
Şahabiye mah. F. Fevzioğlu cad. 40 **KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58**

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş Bankası aralığı 5/B Heykel **BURSA Tel: 20 73 08**

SIRÇA SARAY
Namık Kemal cad. 52/A **İSKENDERUN Tel: 140 41**

SEDAN LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet cad. No: 10/39 **Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82**

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A **ZONGULDAK Tel: 117 97**

ÖZGÜN PAZARLAMA
Bayol Pasajı No: 47 **TEKİRDAĞ** Tel: 182 83

DATACOM BİLGİSAYAR
Kızılcık Cad. No: 5 **ESKİŞEHİR Tel:37 360**

BARIŞ BILGI IŞLEM
857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 **KONAK Tel: 25 90 73**

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sok. 9/2 **KARŞIYAKA Tel: 23 33 48**

PHOENIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 **HATAY Tel: 31 95 03**

TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sokak 52/A **KARŞIYAKA Tel: 68 14 00**

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK: 14 08 82

ZENGER COMPUTER CENTER
Sümer Sok. 6-B Kızılay - **ANKARA** Tel: 230 23 43 - 230 66 66

ELBİM Elektronik ve Bilgisayar Merkezi Yeniömerli Mah. 1 Sok. No: 4/B **TARSUS** Tel: 18597
İSTANBUL

BİLDEN BİLGİSAYAR
İstiklal cad. sahna sok. Ali Han Kat: 5 No. 507
GALATASARAY Tel: 152 47 27

BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı **BAKIRKÖY Tel: 570 34 90**

BİL-TEK BİLGİSAYAR
Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat: 1 105-106
BAKIRKÖY Tel: 583 14 90

BUKET BİLGİSAYAR
Osmanağa Camı yanı Pavlonya sok. no: 5 **KADIKÖY Tel: 347 69 97**

BIMOMAK LTD. ŞTİ.
Mebusan Yokuşu SSK. işhanı 220
FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 **FINDIKZADE Tel: 586 67 79**

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa işhanı k.3 no: 14
MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

CAN MÜHENDİSLİK SAN. TİC. A.Ş.
Rıhtım cad. Hacıonbaşılar işhanı Kat: 4
KADIKÖY Tel: 347 30 36 - 346 33 86

COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları **MERTER Tel: 584 19 44**

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 **BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96**

DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU
Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 **GÖZTEPE Tel: 363 31 53**

ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280. Üst **GÖZTEPE/ERENKÖY Tel: 360 63 92**

EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 **FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52**

EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 **FATİH Tel: 532 50 37**

FERBİ BİLGİSAYAR LTD.ŞTİ.
Sofular Mah. Simitçi Şakir Sok. İrtiş Apt. No: 14 Kat: 2 Aksaray/İST
Tel: 524 70 51 (Aksaray Vatan Cad. Aksaray Metro Durağı yanı)

GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.
Soğütçeşme cad. 129/7 **KADIKÖY Tel: 336 60 54 - 345 06 78**

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı **KADIKÖY Tel: 345 06 78**

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 **ÜSKUDAR Tel: 342 62 61**

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A **BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87**

MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 **ERENKÖY Tel: 356 44 79**

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. no: 202 **GÖZTEPE Tel: 360 03 31**

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 **MODA Tel: 336 09 16**

OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 **BAKIRKÖY Tel: 583 72 46**

ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Aşım sok. 34/A **ÇAPA Tel: 587 72 03**

PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz apt. 209/8 **SELÂMİÇEŞME Tel: 336 58 89**

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 **ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25**

SKY ELEKTRONİK
Valikonağı cad. Konak Pasajı. 109 K:1/38 **NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83**
Ebuzziya cad. Özgıray Pasajı 17/32 **BAKIRKÖY Tel: 583 54 03**
Mimar Kemalettin cad. 37/1 **SİRKECİ Tel: 326 58 37**

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 **KADIKÖY Tel: 346 24 00**

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 **ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94**

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu işhanı 3/54
KADIKÖY Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 **ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69**

HİKMET BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı
Erenköy/İST.

MIKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı Cad. No: 232 **GÖZTEPE Tel: 336 09 16**

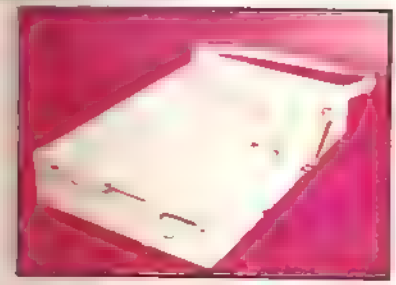
64'ler sayfa 17

SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ:
Ebuzziya Cad. Özgiray Pasajı No: 17 Buro 32 BAKIRKÖY
Valikonağı Cad. Konak Pasajı no 109/38 NİŞANTAŞI
Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 SIRKECİ
Telefonlar: 583 54 03 148 43 83 526 58 37

SKY RECEIVER MTR 33

[illegible] TV olarak
[illegible]
[illegible] + K.D.V.

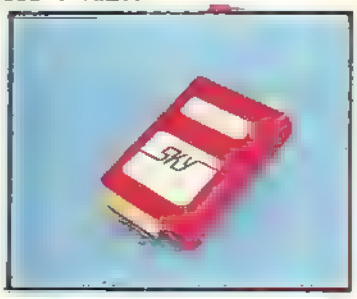


AMIGA 5 ¼ TEAC DRIVE

40/80 Track MS DOS /Amiga
(Elektronik DF-1 Booter hediye)
600 000 + K.D.V

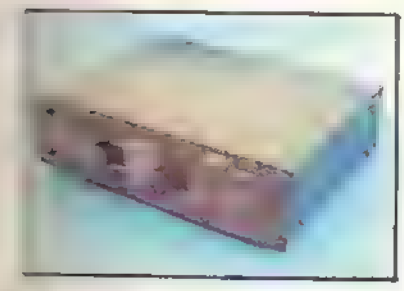
AMIGA SOUND SAMPLER

(ve şimdi stereo)
[illegible] + K.D.V.
[illegible] + K.D.V.



SKY MODEM II

300/1200/1200-75 Baud
otomatik cevaplama/RS 232
375 000 + K.D.V.



MULTI ICE III

Diske ve teybe kopyalama,
Resim save Printer dump, sprite
[illegible], Monitör, Fast Load V. .
[illegible] + K.D.V.

ICE MACHINE II

Teybe ve disk'e kopyalama,
Sprite Killer, ucuz ve yetenekli
55 000 + K.D.V

FİNAL III

64'ünüzü Amiga gibi kullanın
92.500 + K.D.V.

SKY RC 512

AMIGA 512 K ek ram - Saat Ucuz.
[illegible] anahtarlı

512 K 395.000+KDV
512 K+Saat 445.000+KDV

[illegible] 2.0 Şimdi 1541-II ve Disk 64'e de	180.000 + KDV
[illegible] 3.2	75.000 + KDV
[illegible]	75.000 + KDV
[illegible]	30.000 + KDV

[illegible] TAMİR SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR

[illegible] AKBANK Bakırköy Subes 2822 5 DHM 1 no'lu hesaba [illegible] Dekontunuzun fotokopisine isteklerinizi yazarak bize [illegible] Dekontunuz elimize geçince siparişiniz hemen gönderilecektir.

ÜSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

SKY'dan sizlere Özel Hediye paketleri...

[illegible] Commodore nuza
Amiga [illegible] uygun olanı seçin
isteğinizi hemen gönderelim.

1
C — 64 — 95 000
[illegible] — 30 000
[illegible] — 30.000
[illegible] — ~~155 000~~
[illegible] 125 000.- KDV

2
C — 64 + DRIVE — 95.000
Multi Ice III — 180 000
Dolphindos 2.0 — 30 000
Ses Digitizer — 240 000 + KDV ~~275 000~~

3
C — 64 + DRIVE + MONİTÖR — 220 000
MTR 33 — 180 000
[illegible] 360 000 + KDV ~~400 000~~

4
A 500 — 600 000
Teac 5 ¼ Drive — 75 000
DF 1 Booter — 80 000
Sound Samp 640 000 + KDV ~~775 000~~

5
A500 + MONİTOR — 220 000
MTR-33 — 80 000
Sound Sampler — 375 000
SKY Modem II 595 000 + KDV ~~675 000~~

6
A500 PROFESYONEL — [illegible]
Teac 5 ¼ Drive — 75 000
DF 1 Booter — 220 000
MTR 33 — 80 000
Sound Sampler — 830.000 + KDV ~~975 000~~

BAYİLİKLERİMİZ

A.B.C. Bilgisayar
Baraj Yolu 6 Durak No 100 Hatıra Apt. ADANA Tel 17 28 66
LAÇİN Bilgi İşlem
Tonozlu sok No 2/2 Suadiye/İSTANBUL Tel 372 88 37
TETİKLER Dış Ticaret
Selamsız cad Esar Çarşısı K 1 No 34/78 Üsküdar/İSTANBUL Tel 334 99 94
BİLTEK Computer
Atatürk cad Koruyucu Işhanı K 6 No 39/288 BURSA Tel 22 94 30
PİRİNCSOFT
19 Mayıs mah Kışla sok No 8 SAMSUN Tel 162 01 - 167 76
DATA Soft
Şair Eşref Bulvarı No 35/2 - C Lozan/İZMİR Tel 22 30 92
GÖZLEM Bilgisayar
Bayındır sok No 5/12 ANKARA tel 135 30 91
EMEK Elektronik
Millet cad Fildişi İş Merkezi No 90 2 İSTANBUL Tel 525 47 52
MICROSHOWY
Tunalı Hilmi cad Seğmenler Çarşısı No 96/35 Kavaklıdere/ANKARA Tel 168 36 47
OSAM Elektronik
Ebüzziye cad Sakızlıyak sok No 3 Bakırköy/İSTANBUL Tel 583 72 46
UYGAR Elektronik
Rıhtım cad Başçavuş sok Yazıcıoğlu İş Hanı K 3 Kadıköy/İSTANBUL Tel 336 73 54
MODUL Bilgisayar
Fuar Siteleri altı Vatan cad 9/E KONYA Tel 117 020

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Büyük Sürpriz

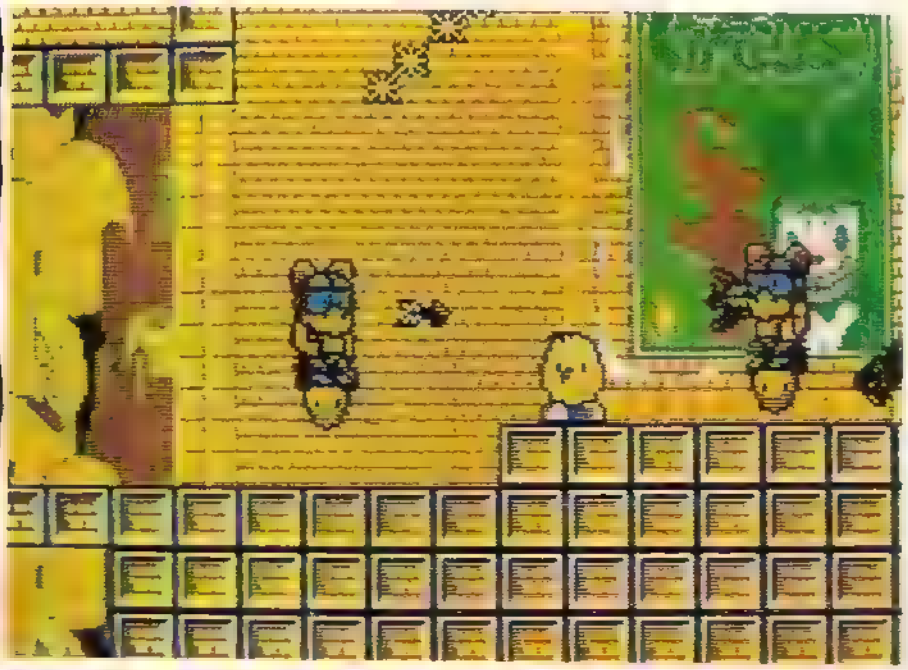
THE NEWZEALAND STORY

New zealend story Ocean'ın arcade'den son uyarladığı oyunlardan biri ilk önce amigada gelen new zealand story, kısa bir süre sonra 64 sahiplerinide sevindirdi. oyun Ocean tarafından programlandığı için biraz zor, fakat yinede bu sizi korkutmasın gerçekten çok eğlenceli bir oyun.

New zealand story, Yeni zelandada bir civcivin başından geçen olayları anlatıyor. Bu civcivimizin kız arkadaşı kaçırılmış, civcivimiz de onu kurtarmak için yollara düşmüş. Oyun birçok round'dan oluşmuş, her round 4 kademeye ayrılmış. Her kademenin sonunda civcivimiz bir yaratıkla karşılaşıyor. Onu yokettikten sonra round atlıyor.

Kız arkadaşınız bir kafesin içinde kapatılmış durumda, sizin yardamınızı beklediği için sizin belli bir zaman limiti içinde ona ulaşmanız gerekiyor. Bu zamanı ekranın sağ üst köşesinden izleyebilirsiniz ayrıca beş hakkınız var hakkınızı kaybettiğnizde ateşe basarsanız kaldığınız yerden kredi kullanarak oyuna devam edebilirsiniz ama fazla sevinmeyin çünkü üç krediniz var ve bu krediler arttırılmıyor. Ekranın üstünde ortada bir harita var burada büyük yuvarlak kız arkadaşınızı küçük noktada sizi temsil ediyor.

Oyunda vurduğunuz kişilerin bazılarından çeşitli objeler çıkıyor bunlardan silahlar silah şeklinde örneğin tabanca şeklindekİ obje aldığınızda lazerle ateş etmeye başlıyorsunuz. Ayrıca harf şeklinde olanları aldığınızda bu harf yukarıda beliriyor eğer burada EXTEND kelimesini oluşturursanız extra bir hak el de ediyorsunuz, civciv her türlü hareketi kolaylıkla yapabiliyor hatta zıplarken kanatlarını açmasıçokiyi yapılmış. Bazen zıplayamayacağınız bir yükseklikle karşılaşıyorsunuz. Burada biraz bekleyin ve birazdan duvarda bir kapı açılacak ve içinden garip bir objenin üstünde uçan bir hayvan çıkacak. Bu uçan objeye değdiğinizde sizde onun üstüne çıkıp istediğinizyere uçabiliyorsunuz.



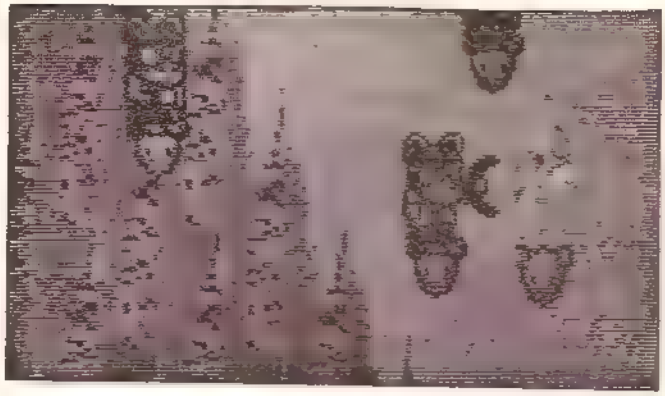
64'ler sayfa 19

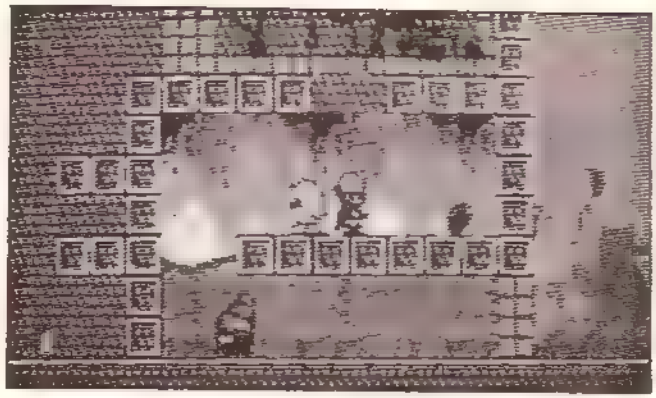
Bu uçuş sırasında önümüze çıkan mavi yıldızlara dikkat edin bunlara çarparsanız ölüyorsunuz. Ayrıca bazen suda yüzmeniz gerekiyor suya girdiğiniz zaman dalgıç elbiselerine bürünüyorsunuz. Fakat burada hayale dalmayın çünkü sol üst köşede oksijeniniz çıkıyor, bu oksijen bitmeden sudan çıkmalısınız. Aksi halde bir hakkınızı kaybedersiniz.

Eğer kız arkadaşınızın bulunduğu kafese ulaşırsanız ona değdiğinizde kurtarmış oluyorsunuz sonra güzel bir müzik ve puan alarak bölüm geçiyorsunuz.

New zealand story grafik ses ve oynanabilirlik açısından benden tam not aldı. Yalnız biraz ilerledikten sonra yavaş yavaş sıkılmaya başlıyorsunuz. Ama yinede almaya değer bir oyun.

Orhan CEVHER





C=Commodore
C-64 Süper Paket Oyunlar 6.000 TL.

FERBİ

AMIGA
64 Disket Oyunları Resimli Kasette 4.000 TL.

Her Hafta Yeni Amiga ve C-64 Oyunları

Amiga Programları Disket Dahil 7.000 TL.

FERBİ'de Noris Data 5.25'' 100'lük disket kutusu 40.000 TL.
FERBİ'de Noris Data 3.5 '' 80'lik disket kutusu 40.000 TL.
- FERBİ'de Joystickler, temizlik kitleri, kartuşlar
- FERBİ'de Amiga ve C-64 bakım ve tamiri
- FERBİ'de 64'ler dergisi abonelerine indirim.
FERBİ'de 5.25'' ve 3.5'' disket çeşitleri
FERBİ'ye adresinizi bildirin size hemen listemizi gönderelim.
- FERBİ Teleteknik yetkili satıcısıdır.

YENİ YERİNDE YENİLİKLERLE

ferbi
Bilgisayar San. ve Tic. Ltd. Şti.
TEL: 532 35 56 - 524 70 51

4 Oyun Çektirene 1 Oyun Bizden

ADRESİMİZ:
Sofular Mah. Simitçi Şakir Sok. İrtiş Apt. No: 14 Kat. 2 Aksaray/İst. (Vatan Cad. Aksaray Metro İstasyonu yanı.)

Not: Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası 8085-3 Sofular Şubesi Aksaray-İST no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir

Eski Sayılardaki Oyunlar

MAYIS 88

The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kids, Bedlam, Trolt, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZİRAN 88

I.O. Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gothik, Pacland, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, Ikari Warriers, Winter Olympiad 88

TEMMUZ 88

Gamez: Winter Edition, Karnov, Flintstones, Pewter At Sea, Slimeys Mine, Shanghai Karate, The Three Stoges, Bangkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street sport Soccer, Rimrunner, Frefly

AĞUSTOS 88

Test Drive, Yogi Bear, The Eidolen, Killed until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang-On Gunsmoke, Vixen, Gutz, Greddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Espace, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Superstar Soccer, Defender Of The Crown

EYLÜL 88

Summer Gamez II, Street Fighter, Maraudr, Trojen Warier, Thundercats, Dream Warrier, Derby, Skate Crazy Tobruk, To Hell And Back, Apollo 18 Mighty Mause, Salamander, Tangent, Gauntlet II, Deselater, Hoppming Mad, Seboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Footbal Manager II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrior, Clever And Smart, Deja Vu, Maniac Mansion, Road Blasters

EKİM 88

The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stunt Bike, Sinbad, Alleyrun, Scorpus, Taipan, Buble Ghost Western Games, Dizzy, Dice, Barbarian, Chubby Gristle, Sorcerer Land, Road Runner, Rampage, Amiga Extra F/A - 18 Interceptor, Amiga Extra Gene Fishn'n Ace 1, Ace 2, Masters Of the Universe, Gremlins, Shackled, Beyond The ice Place Bali Blasta

KASIM 88

Barbarion II, 19 nineteen, Blood'n and Guts Dragon, elite, skate or die, The vindicator, rav recruit, combat scheol, Daley Thompson's, San Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger Fernandez, must die, Dr. Living stone 4x4 off road racing sport of kings, yes prime minister, corruption, Seul Olympiade 88

ARALIK 88

Last Ninja 2- Hat Trick - Handball Maradona - Blip Blop 3- Komando 85 - Scooter - Desert Fox Halcyon - California Games - Mask II - Star Soldier - Buggy Bay - It's a Knockout - Holly Wood Poker - Rocket Ranger Offshore Warrior - Track Suit Manager - Baby Rumple - tiger hell - hys terie

OCAK 89

WWFWrestling - Virus - Victory road - Virus Killer - Foxx Fights Back - park Castle - Stealth Fihter - Hotshot Kataldis - Ocean Ranger - Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer - Cybernoid II - Pepsi mad mix Challenge - rambo III - Spy vs spy - Whelles - Power Pyramide - 1943 The Battle Of Midway - Nebulus - pac Mani - Out Run

ŞUBAT 89

Red Storm Rising, Double Trouble, Law Of the West, Hot Air Attack, Bisty, Slam, Micro Prose Soccer Street Sports Football, Serve And Valley, BY Fair Means Or Foul, Gaffle Man, Live And Let Die, Bombuzal, Indiana Jones An The Tale Of Doom, Pinball Wizard, Hostages, Beatle Island, Moon Streak, Game Over II, Pirates, Steel, Thunder, Roger Rabbit, Speed Ball

MART 89

The Games Summer Edition, Armalyte, Slam Dunk, NAKO Assault Course, Robocop, Dragon Sleyer, Komando'86, Menace, Carrier Command, Overlander, Power Play Hockey, Thunder Blade, Fast Break, Tank, Savage, Jacky, Wilson's Dart Challege, Spitting Image, Exploding Fist, Manhattan Dealers, Risk, Aargh, League Soccer, Question Of Sport, Ports Of Call, R Type, Falcon, Return Of The Jedi, Faery Tale, Kayleth, Maniac Mansion

NİSAN 89

One On One II, Guerilla War, Tigerroad, Grand Prix Circuit, Batman, Wec Lemans, Superman, California Pro-Golf, King Of Comedy, Mars Saga, Chicago 30, The Tube, Dragon Ninja, İtaly'90, Music Shop, Zak Mckracken, Technocop, World Games, Barbarian II, Caveman Ugh-Lympics, Buble Bobble, Mind Shadow

MAYIS 89

Renegade, Lombard Rally, 4 Soccer, Eliminator, Highway Hawks, Better Dead Than Alien, Microprose Soccer, Turbo Girl, Star ball, İtaly Seccer, Technocop, R-Type, Shangai Warriers, Last Ninja II, Human Kling machine, The Litle dragon, Scropion, Crazy Cars II, Süper Mario Bros, İkt. TV Sports Football, Batman(Joker), Afterburner, Thunder Blade, Zynaps, Chanomix Challenge, Jinxter, Aliens

HAZİRAN 89

Led Storm - Titan-Dread nought-Keloğlan-Deriller-Typhoon-Steil-Espionage-Street 3 Warriers Winter Holiday's-Navy Moves-Blasterroids-Eddie Edward's Super Ski-Army Moves-Camel Trophy-Obliteratör-Sword of Soden-Wiz Ball-Turbo Cup-Ball

TEMMUZ 89

Tom and Jery, Test Drive II, Runningman, Adv Pinball, International Team Garyll nekers Hot Shot 1989, Neogex League Challenge, Artax, Maltese Joe Plays 3-D Pool, Tankattack, Midnight Patrol, Emilio Butragueno Futbol, T.K.O. Boxing, Hard and Heavy, Golf Master, Dominaters, Acrojet, Speed Ball, Phantom Fighter, Poker, Ghost Busters, Football Manager Expansion Kit, Raff'es, Strike Force Harrier, Flight Simulator, G.Monster Stam, Balliatix, Universal Military simulation, return of the Jedi, Ringside, Stax

AĞUSTOS 89

Operation Hormuz, Fruitbank, Dragon Ninja, Silk Wrom, Stormlord, Targhan, Windsurf Willy, Double Dragon, Terra-rpods, Deep, Prison, Blood Money, Red Heat, Circus Attractions, Hate, Postman Pat, Tiael Force, Circus.
Dragon Ninja, Silkworm, Targhan, Widhsorf Willy, The Deep, bloodmoney

EYLÜL 89

Last Duel Shadow Force, Slayer, Gun Fight, Vigilante, KICK Off, Spherical, Lincence To Kill, Ghost Honters, Ace 2088, Times Of Lore, Star Trek, Storm Warrior, Empire Wargame, Netman Spherical, Forgotten Worlds, Kick Off, Tintin On The Moon

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini derginizin **Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965** no'lu hesabına yatırdım. Banka havale mukbuzu fotokopisi ektedir. Gereğini rica ederim.

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500 TL toplam tutara eklemeyi unutmayın.

Adım
Soyadım
Adresim

DR. DOOM'S REVENGE

Çizgi roman kahramanları şimdiye kadar bir çok bilgisayar oyununa konu olmuştur. Bunlardan Superman, Spıder man, Captain America, Hulk, Batman daha önce bilgisayar ekranlarına konuk olmuştu. Şimdi Dr. Doom's Revenge ile bir çok çizgi roman kahramanını bir arada görebiliyorsun. Dr. Doom'u Marvel Comics yayınlarını takip edenlerimiz çok yakından tanırlar. Bu deli doktor her defasında süper kahramanların biri tarafından durdurulmuştur Dr. Doom yenilmekten vazgeçmemiş olacak ki yepyeni bir planla geri döndü ve onu durdurabilecek sadece iki kişi kalmıştı bunlar Spıder man(Örümcek adam) ve Captıan America dır. Diğerleri Dr. Doom'un etkisi altına girmişlerdir.

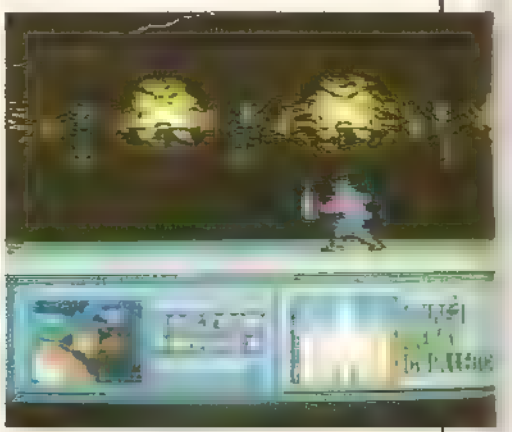
Cap ve örümcek Dr. Doom'u durdurmak için onun şatosuna girmişlerdir. İlk önce olaylar size çizgi romanın içinde anlatılıyor, böylelikle hem çizgi romanı okumuş oluyor hem de oyunu oynamış oluyorsunuz.

İlkin Cap Doom'un şatosuna giriyor ve kapıda bir nöbetçi robotla karşılaşıyor onu safdışı etmek için çeşitli hareketleri kullanıyorsunuz. Cap'ın en önemli hareketi kalkınını fırlatmasıdır. Bu hareketle rakibini öldürmek uzun sürüyor, fakat daha az enerji kaybediyorsunuz bunu yapmak için joystiği aşağı çapraza çekip ateşe basmanız gerekiyor ayrıca sağa veya sola dönmek için joystiği bulunduğunuz yönun tersine çapraz olarak çekmelisiniz. Robot öldükten sonra Doom'un ölüm odasına düşüyorsunuz burada sağdan ve soldan gelen alevleri kalkanla durdurmalısınız. Bu işlem için özel bir joystick hareketi gerekmiyor sadece dümdüz ayakta durmalısınız.. Her sayfa sonunda kullandığınız adam değişiyor ilk sayfadan sonra örümceğin kontrolunu alıyorsunuz. Örümcek özel yetenekleri sayesinde çatı camından giriyor o sırada alarm çalışıyor ve nöbetçi robot geliyor. Örümceğin en iyi dövüştekniği uzaktan ağ fırlatmak ve yakından eğilerek tekmesidir. İkisi içinde joystiği aşağı çekip ateşe basmek gerekiyor, yalnız uzaklık farkı var robot safdışı edildikten sonra karşınıza Machete (Bay Kılıç) geliyor bu adamı aynı yöntemleri kullanarak kolayca öldürebilirsiniz. Bundan sonra herşey belli bir sırayla gidiyor şimdi adamlar ve özellikleri.

CAPTAIN AMERICA

1- RHINO (Gergedan): Örümcek ve Cap'ın baş düşmanlarından biri olan gergedan bu oyunda da unutulmamış. Bu adamın başındaki boynuz oldukça tehlikeli, onu sizden uzaklaştığı zaman kalkan atışlarıyla yokedebilrsiniz. Yalnız boynuzun hizasında kalmayın.

2- GORİLLA: Bu robot goril Dr. Doom tarafından özel olarak üretilmiş. Öldürmek çok kolay yine



kalkan atışları işini bitirecektir Yalnız sizi yakalarsa yere çarpıyor ve bir an sersemliyorsunuz.
3- BATROC (Tarantula): Bu adam örümceğin baş duşmanıdır, fakat burada Cap'a saldırıyor ayaklarındaki minik iğneler oldukça zehirli havada uçarak attığı tekmelerden kendinizi koruyup kalkanı fırlatarak onu yokedebilirsiniz

SPIDER MAN

1- EDU ARDO LOBO(Kurt adam): Kurt adamla örümcek Doom'un kütüphanesinde kapışıyorlar burada kurtun tek zorluğu çok yükseklere zıplayarak darbelerinizi kolayca savuşturabilmesidir. Biraz sabırla onun hakkından gelebilirsiniz.
2- TRAP: Burası Doom tarafından hazırlanan bir tuzak odasıdır, yerde hareket eden bir delik örümceği yutmadan üzerinden atlamanız gerekli eğer düşerseniz oyun bitiyor.
3- BOOMERANG: Adından da anlaşıldığı gibi bu adama bir bumerangçı havaya uçabilmesi ve fırlattığı bumerangler işinizi zorlaştırıyor bumerangları ağınızla yok edebilirsiniz.

CAPTAIN AMERICA

1- RATCAVE TRAP: Burası yine bir tuzak odası tepeden düşen kayalar işimizi zorlaştırıyorlar onları kalkanla yokedin.
2- BATTAN: Bu adam kılıçlı ve gözü dönmüş bir katil. Attığınız kalkanlardan zıplayarak kurtuluyor, yakınınıza geldiğinde fırlatırsanız kaçamaz fakat bu arada kılıca dikkat edin
3- PLASMA: Dr. Doom tarafından üretilen bu alet mikrop plasmaları üretiyor plasmalardan kaçarak vurmalısınız plasmaya yakalanırsanız büyük bir enerji kaybına uğruyorsunuz.

SPIDER MAN

1- HOBGOBLİN(Hob cin): Örümceği okuyanlar bu adamı bilirler örümceği öldurmeye and içmiş bir manyak olan hobcin oyunun en zor adamı. havada yarasa jetiyle yol alan bu adam size kabak bombaları fırlatıyor onu yere yaklaştığı zaman ağ fırlatarak yok edin.
2- ROBOT: Bu her zaman karşılaştığımız nöbetçi robotlardan biri.
3- INCREDIBLE HULK (Dev hulk): Evet kızdığı zaman canavara dönüşen Bruce banner karşımıza büyük etkisi altında hulk olarak çıkıyor. Yukardan aşaağı attığı anı yumruklar zıplayarak ustünüze basarak oldukça fazla enerji kaybına yolaçıyor. Onu yerden tekmelerle yok edince büyü bozuluyor.

CAPTAIN AMERICA

1- ELECTRIC ROOM: Burası yine bir tuzak odası rastgele elektrik akımı saçan bu oda gerçekten çok zor.
2- PANEL ROOM: Bu odada paneli kapatarak elektiriği kesmeye çalışıyorsunuz. Burada sağlı sollu ateş saçan makinalıtüfeklere dikkat.
3- GENERATOR: Cap elektirik kesiminden sonra jeneratörün çalıştığını farkeder onu yok etmek için kalkanı kullanın yine makinel tüfekler var.

SPIDER MAN

1- DR. DOMM: Evet geldik son bölüme burada rakibiniz Dr. Doom gerçekten bu adam çok zor, her türlü gelişmiş silaha sahip onunla uğraşırken rastgele ateş eden lazerler makinalılar ve bombalar sizi epey zorlayarak bomba tam duşerken eğilmeli ve Doom'a ağ fırlatmalısınız. Doom ölünce bir kapı açılacak ve roketi göreceksiniz, onu kalkanla vurarak yok edin ve oyunu bitirin. oyun bitince siz kahraman ilan ediliyor ve gazetelere çıkıyorsunuz son ekranın hareketli olması gerçekten çok iyi

Dr. Doom çizgi roman hastalarının kaçırmaması gereken bir oyun iki disket halinde bulunan Dr. Dooms Revenge'ı kaçırmak ayıp olur....

ORHAN CEVHER

ASSEMBLER

Dr. Ali Özçelik

REGDSTERLERI YIĞINLARA DEPOLAMA(Storing registers on the stack) Bildiğiniz gibi Commodore 64 ile makina kodu ile çalışırken 3 adet register olduğundan kısıtlıyınız. Mutlaka 'bunları hafızaya depolarız veya transfer ederiz' diye düşünüyorsunuzdur. Bazı durumlarda bunlar da yeterli olmayabilir

Bunun altından registerleri yığınlara depolayarak kalabiliyoruz. Bu bölümde registerlerin yığınlara nasıl depolandığını ve nasıl geri alındığını göreceğiz.

PLA ve PHA
PHA, A registerini yığın üzerine bastır. A registerını yığın üzerine bastırdığın zaman değeri Stack Pointer (SP) tarafından gösterilen bölgeye (adrese) depolanır ve SP azaltılır, ki bundan sonraki boş byte'ı göstersin. Örnek: Eğer SP= 89 ise ve A registerini yığına bastığından,A registerinin değeri 0189 bölgesine transfer edilecek SP 88'e inecektır

PLA, A registerını yığından çek (Pull the A register off the stack). A registerini yığına bastırdıktan sonra bu komutu yığın üzerideki A'ya geçirmek için kullanıyorsun. Misal olarak, eğer SP= 92 ise ve PLA komutunu kullanıyorsan, A registeri 0193 bölgesindeki değerle yüklenecektır. SP= 93 olacaktır.

İşte A registerini yığına yükleyen ve tekrar yığından geri alan bir örnek:

```
C000 LDA # $ 30
C002 PHA
C003 LDA # $ 00
C005 STA $ D020
C008 PLA
C009 RTS
```

PHP ve PLP
PHP, P Registerini stack'a (yığına) bastır (Push the P register onto the stack) demektir. PHP, PHA komutunda olduğu gibi işlev görür.
PLP, PLA Komutunda olduğu gibi işlev görür (Pull the P register from the stack) demektir
İşte P registerini yığına yükleyen ve geri alan örnek bir program:

```
C000 LDA # $ 00
C002 PHP
C003 LDA # $ 80
C005 STA $ 028A
C008 PLP
C009 RTS
```

TXS ve TSX
TSX, yığın göstergecini X registerine transfer et (Transfer the Stack pointer to X register) demektir.
TXS, X registerını yığın göstergecine transfer et (Transfer the X register to the Stack pointer) anlamına gelmektedir.
Her ikiside yığın göstergecinin 0 olup olmadığını anlamak için kullanılır

NOT
— Yığınlara numaraları basarken bunları geri almayı unutma. Eğer yığından değerleri almazsan RTS komutuna geldiği zaman sistem donabilir(crash).
— Yığından çekilen numaralar konuş sırasının tersine çekilir (son giren ilk çıkar). Örnek olarak, yığına konan numaralar 1,2,3,4,5 ve 6 ise, bunlar alınırken aşağıdaki sıra ile alınacaktır: 6,5,4,3,2,1 (son giren ilk çıkar' last in-first out')

İşte size diğer bölüme geçmeden önce düşündürücü bir problem: Bütün registerleri yığına transfer et ve geri al.

```
C000 PHP
C001 PHA
C002 TX A
C003 PHA
C004 TYA
COO5 PHA

C000 PLA
C001 TAY
C002 PLA
C003 TAX
```

```
C004 PLA
C005 PLP
```

Birinci program tüm registerleri yığına yükler ve ikinci program ise onları geri alır. Yukarıdaki programı yazmak değil, anlamak önemlidir.

TOPLAMA VE ÇIKARTMA

Bu bölümde 6510 (64'ün microprocessor)nun matematik fonksiyonları ile ilgilidir. 6510 sadece çıkartma ve toplama yapabilir, ve bunlar A registeri kullanarak yapılır. Bu nedenle A registeri akümülatör (accomulator) diye adlandırılır.

ADC (Add to Accumulator with Carry) A registerine Carry ile ilave et. Şu ana kadar bütün adresleme modlarını öğrenmiş olmanız gerekiyor. Bundan sonra adresleme modlarını izah etmiyeceğim.

ADC komutu, değerin Carry flag ile A registerine ilave edilmesini sağlar. Örnek olarak eğerCarry lag set ve A registerinde 40 değeri varsa ve ADC # $ 03 komutu kullanılırsa, A registerinde 40 değeri varsa ve ADC # $ 03 komutu kullanılırsa, A registerinin değer 44 olacaktır. Çünki kompüter 03 ile 40'ı toplayarak 43'ü elde edecek sonra Carry Flag ilave edilerek neticede 44 bulunacaktır. Eğer Carry Flag "Set" değilse (reset) A registerinin değeri 43 olacaktır. Toplamadan önce CLC (Clear the Carry) komutu kullanırsak 01 değeri eklenecektir.

İşte 02 ile 02 yi toplayan örnek program:

```
C000 LDA # $ 02
C002 CLC
C003 ADC # $ 02
C005 RTS
```

Yukardaki programda netice şüphesiz 04 olacaktır. İşte yine 02 ile 02 yi toplayan bir başka program, fakat aynı zamanda Carry flag 'set' tir:

```
C000 LDA # $ 02
C002 SEC
C003 ADC # $ 02
C005 RTS
```

Sonuç 05 tir, çünki Carry flag set (01). Eğer Carry flag clear olsaydı ve siz 06 ile 04'ü toplamış olsaydınız alacağınız cevap 0A olacaktır.

Bazen bu tür toplama yapmak işimize gelmeyebilir. Desimal sonuçları tercih edebiliriz. Desimal toplama, desimal flag'ı set etme yoluyla yapılabilir. SED (Set Decimal flag) komutu kullanılır. Desimal flag set ve toplama 07 + 05= 12 şeklinde (0C) değilse) olacak. BASIC moduna dönmeden önce Decimal flag, clear'lanmalıdır.

Desimal toplamaya örnek:

```
C000 SED
C001 LDA # $ 07
C003 CLC
C004 ADC # $ 06
C006 CLD
C007 RTS
```

Bu A registerinin değerini 13 olarak verecektir. Eğer Decimal flag önceden set edilmeseydi A, 0D değerine sahip olacaktı .

ADC ÜZERİNE NOTLAR

- **Normal durumlarda toplama 255'i geçerse Carry flag set olacaktır.**
- **Toplamanın sonucu 0 ise Zero flag set olacak.**
- **Toplama 80 ile FF arasında ise Negative flag set olacak.**
- **Toplamanın sonucu 7F yi aşarsa Overflow flag set olacak.**

— **BASIC moduna dönmeden önce Decimal flag'ı reset et, aksi taktirde kompüter crash olacaktır.**
— **ADC aşağıdaki adresleme modlarında kullanılabilir.**

IMMEDIATE (ADC # $ ZZ)
ZERO PAGE (ADC $ ZZ)
ZERO PAGE INDEXED (ADC $ ZZ.X)
ABSOLUTE (ADC $ ZZZZ)
ABSOLUTE INDEXED (ADC ($ ZZ.X))
INDIRECT INDEXED (ADC ($ ZZ).Y)
Yukarıdaki ZZ iki digit rakam, ZZZZ 4 digit hex rakam demektir.

SBC (Subtrackt from a Register with Borrow) Regısterden, borç hanesi ile beraber çıkarma.
SBC komutu A regısterinden çıkarma yapmak ıçin kullanılır. Eğer Carry flag set değilse, A regısterinden extra bir 01 alınır. Eğer Carry flag set, ise Carry flag çıkarma sırasında ihmal edilir.

İşte bir örnek. Dikkat et, ihmal edilmesi için Carry flag set durumunda:

```
C000 LDA # $ 40
C002 SEC
C003 SBC # $ 20
C005 RTS
```

A registerindekı sonuç 20, çünki 40-20= 20'dir. Carry flag clear olsa idi A= 1F olacaktı, çünki extradan 01 çıkarılmış olacaktır. 40-20-01= 1F

SBC desimal modda da kullanılabilir. Decimal flag set ise, SBC komutu desimal çıkarma yapar. Örnek: Decimal flag set ise 20-01= 19 olacak, 1F değil. Desimal çıkarmaya bir örnek:

```
C000 LDA # $ 60
C002 SED
C003 SEC
C004 SBC # $ 15
C006 CLD
C007 RTS
```

Yukarıdaki program 60 dan 15'i çıkartır. Decimal ve Carry flaglar set olduğundan sonuç A= 45 olacaktır.

SBC ÜZERİNE NOTLAR
— Çıkarmanın sonucu Zero veya pozıtif ise Carry flag set'tir.
— Çıkarma sonucu 00 ise Zero flagset olacaktır.
— Sonuç 00 dan az ise negatif flag set olacak, bu durumda A registerinin 7.ci bit'i de set olacaktır.
— Çıkarma —80 den az ise Overflow flag set olacaktır
— SBC aşağıdaki adresleme modlarını kullanabilir:

IMMEDIATE (SBC # $ ZZ)
ZERO PAGE (SBC $ ZZ)
ZERO PAGE INDEXED (SBC $ ZZ.X)
ABSOLUTE (SBC $ ZZZZ)
ABSOLUTE INDEXED (SBC $ ZZZZ.X veya SBC $ ZZZZ.Y)
INDEXED INDIRECT (SBC ($ ZZ.X))
INDIRECT INDEXED (SBC ($ ZZ).Y)

İşte size bu bölümü kavradığını anlamak için bir problem: X ve Y registerlerini toplayan ve bu toplamı da A regısterine ilave eden bir program yaz. Aşağıdaki komutları kullanabılırsiniz:
PHA, PLA, CLC, RTS, TXA, TAX STY $ FE, STX $ FE, ADC $ FE
Bunlardan herbirini bir kereden fazla kullanabilirsiniz. Bu komutları kullanarak yapamıyorsan kendi istediğin komutları kullan. İşte cevap:

```
C000 PHA
C001 TXA
C002 STY $ FE
C004 CLC
C005 ADC $ FE
C007 TAX
C008 PLA
C009 STX $ FE
C00B CLC
C00C ADC $ FE
C00E RTS
```

Bu problemin tek cevabı değil, bundan başkada cevap bulunabilir.

Yeni

10 Vitaminli

Meyva aromalı top bonbon

10 Vitaminli VİTOP

kent

Meyva aromalı nefis tadıyla Vitop top bonbon, 10 vitamınle zenginleştirilmiştir İnsan sağlığında vitaminlerin yeri çok buyuktür. Büyümeye yardımcı otudar, sinir ve sindirim sistemlerinin normal çalışmasını sağlar, vücut direncini arttırırlar Birleşik Devletleri Ulusal Araştırma Konseyi, Beslenme Komitesi'nın en son (1980) bilimsel bulgularla belirlediği günlük vitamin dozlarıyla, **BİR PAKET VİTOP (5 ADET TOP BONBON) YENİLDİĞİNDE BIR İNSANIN ORTALAMA GÜNLÜK VİTAMİN İHTİYACI KARŞILANMIŞ OLUR. 2-3 TOP BONBON YENİLDİĞİNDE İSE, VİTAMİN EKSİKLİĞİNİN MÜKEMMEL TAMAMLAYICISI OLUR.** Vitaminler, şişmanlatmaz, enerji vermez, fazlası vücuttan atılır

kent

5 adet Vitop top bonbondaki vitaminler ve miktarları

B_1 THIAMIN	B_2 RIBOFLAVIN	B_5 CA-PANTOTHENATE	B_6 PYRIDOXINE	B_{12} CYANOCOBALAMIN	H BIOTIN	B_c FOLIC ACID	B_3 NIACIN	E	C ASCORBIC ACID
2 mg.	1,4 mg.	6 mg.	1,6 mg.	3 ug.	100 ug	300 ug	16 mg.	7 mg.	45 mg.

SILK WORM

Çok yönlü bir savaş helikopteri ve çok donanımlı bir savaş Jipi ve ortaya çıkan bir savaş oyunu Silk Worm.

Silk Worm'u amigada açıkladığımız için konusunu az da olsa biliyorsunuz. Commodore'da amigadaki gibi güzel olmasa da eminim savaş hayranlarını sevindirecektir.

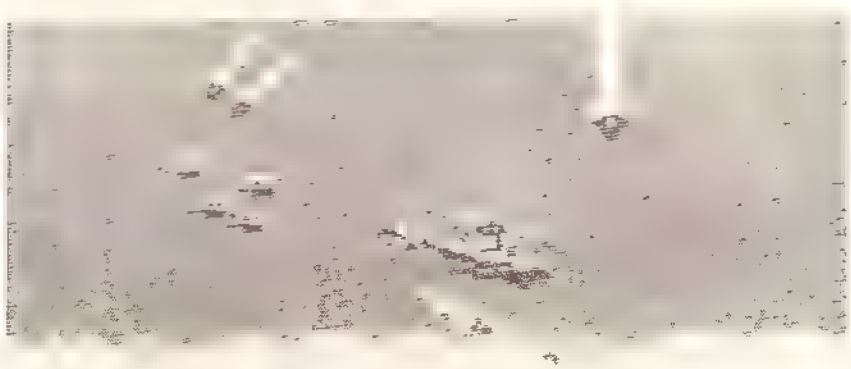
Oyunumuzun konusuna gelince, siz iki kahraman savaşçıyı canlandırıyorsunuz. Birinizin jipi diğerinizin helikopteri var. Siz bu araçlarla sizi yok etmek için geliştirilmiş diğer savaş araçlarına karşı koyup yok etmektir.

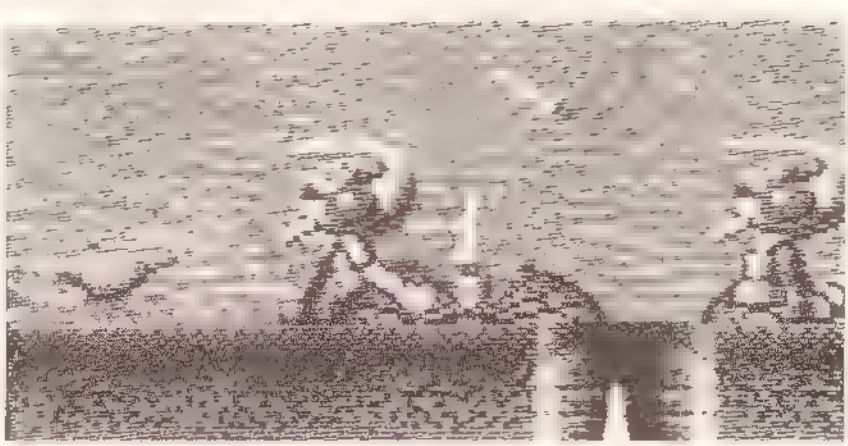
Oyunu tek veya iki kişilik oynayabilirsiniz. İki kişilikte siz helikopteri arkadaşınız da jipi yönetebilir. Oyunda araçların üç hakkı var. Bu haklarla twinlerin hepsini toplamanız gerek. Jipin silahını joys + fire yukarı aşağıya şeklinde hareket ettirebilirsiniz. Oyunumuz birbirinden farklı bölümlerden oluşuyor. Ve düşmanlar sizi rahat bırakmıyor. Oyunda her kişi ve ben dahil helikopter kolay diye onunla oynamaya çalıştım. Rahat fakat zor. Helikopteri bırakın bir de jiple oynamayı deneyin. Çünkü jip daha kolay. Eğer dikkatli oynarsanız oyunu hiç yanmadan bitirebilirsiniz.

Siz yolda ilerlerken tehlikeler sık ve çok. Helikopterleri vurmak kolay fakat çarpmamak şartıyla. Füze rapmalarını ise helikopter her yerden yokedebilir. Ama jip yaklaşıp yok etmek zorunda. Bunun yanında mayınlar, kalkanlı helikopterler, ayaklı robotlar, füzeler, jetler ve bazende arkanızdan gelip füze atan panzerler bulunuyor. Jip bir panzerin silahını alarak silahını kuvvetlendirebilir. Her bölümün sonunda dev bir tank ve dev bir helikopter bekliyor. Helikopteri herhangi bir yerinden tankı ise başından yok edebilirsiniz. Ayrıca twin objesine almak için dinezor helikopteri başının altından vurmanız gerek.

Oyun kısaca süper. Bütün commodorecilerin bu oyunu almasını dilerim. Çünkü piyasada uzun zamandır böyle iki kişilik süper bir savaş oyunu yoktu. Benden her yönüyle tam puan aldı.

Korhan TAMAN





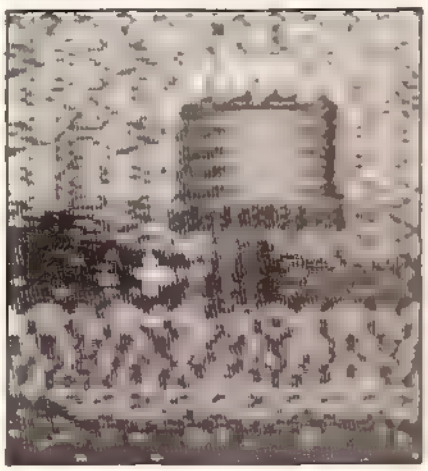
CAMBOGIA

Opeeration Wolf, ülkemize geldiğinde bilgisayarcıları sevindirmişti. Çünkü piyasada uzun zamandır güzel bir savaş oyunu yoktu. Her yönden oynayanları tatmin etmişti.

Şimdi ülkemize onun gibi güzel olmasa da Cambogia adlı oyun geldi. Bilindiği gibi savaşlar en çok Cambogia ve Vietnam'da gerçekleştiği için bilgisayarcılar oyunun adını bundan almış olabilirler.

Oyunun amacına gelince, siz asilerin başındasınız. Size işkence çektiren Cambogia askerlerini yok edeceksiniz. Oyunumuz üç bölümden oluştuğu için kolay sanmayın. Çünkü sizi rahat bırakmayacak Cambogia askerleri üzerinize yürürken helikopterler, tanklar, jipler ve hücum botlar sizi sıkıştıracaklar. Bütün bunları yapmak için 99 adet merminiz ve beş hakkınız var. Bazen jarjörler çıkıyor.

BİRİNCİ BÖLÜM: (üs) Burda Cambiogia askerlerinin uzerine yürüyorsunuz. İlk olarak içeri girdiğinizde karşınıza gözetleme kulesi çıkıyor. Bunun yanında siper almış askerler size ateş etmeye başlıyorlar. Size özellikle tanklar çok yüklenecek. Askerlerin bombaları ise size ağır yaralar verecek. Bazen de helikopterler sizi tarayacak. Bir bölümü geçmek için 10.000 puan toplamanız gerekli. Bunun için de bazen 1.000 puanlık bonuslar geliyor. Her üç yara alışınızda bir hakkınız gider.

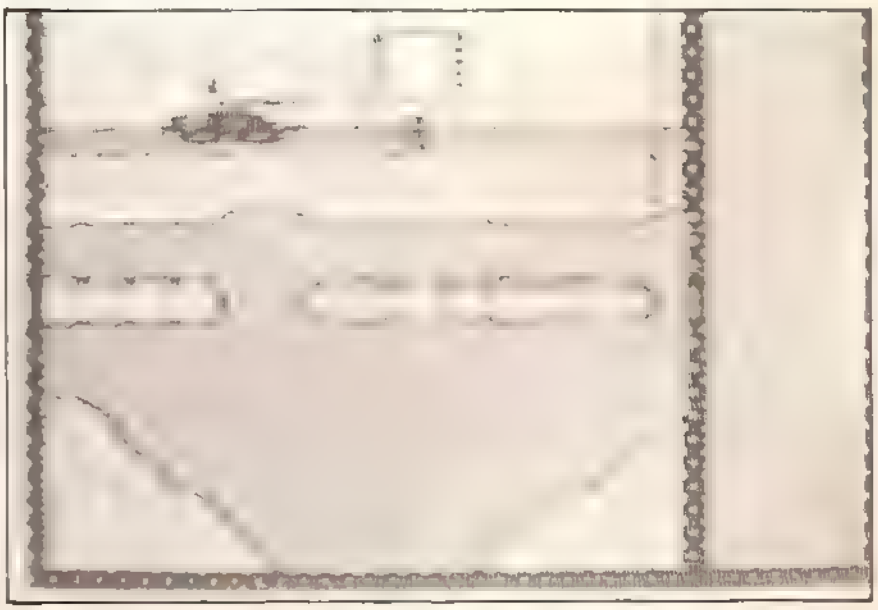


İKİNCİ BÖLÜM: (Nehir) Cambogialaların üstlerini yerle bir ettiyseniz ikinci olarak karşınıza nehir kıyısında bir orman çıkıyor. Burda askerler ilk bölümden daha çok üzerinize geliyor. Ayrıca tank ve helikopterlerin yanında hücum botları çıkıyor. Ek olarak askerlerin yanında da paraşütlerle özel makineli komandolar iniyor. 10.000 puanı burda da tamamlarsanız bu bölümü bitirmiş olursunuz.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: (Ofis) Şimdi Cambogia askerlerinin malzeme ofisindeyiz. (Son bölüm) Burda tanklar, helikopterler, jipler, paraşütlerle gelen konamdolar sizi rahat bırakmıyorlar. Eğer bu bölümde 10.000 puanı toplarsanız oyunu bitirmiş olursunuz. Son ekran olarak bir mesaj çıkıyor ve diyorki: "Asiler Cambogia askerlerini yokedip rahata ulaştılar." Ve bir asi ekrana çıkıp selam çakıp göz kırpmaya başlıyor.

Oyunun alınması şart değil, fakat savaş oyun hayranları alıp oynayabilirler. Ama şunu da söyleyebilirimki yeni başlayanlar için hazırlanmış commodoreye yakışmayan bir oyun.

Korhan TAMAN



BATTLE HAWKS 1942

Simulasyon meraklıları için Lucas Film büyük ilgi gören Maniac Mansion ve Zak MC Cracken'-den sonra Battlehawks 1942'yi çıkarttı. Ve Robocop, Test Drive II, Xenon II ve Licence to kill'yi liste sonlarına yolladı.

Oyunda bir Amerikan veya Japon pilotunu yönetiyorsunuz. Ve tamamlamanız gereken 4 ana görev var. Her ana görevin içinde de 4 mini görev var. Yani oyunu bitirmek için alıştırmalar dışında 16 görevi tamamlamanız gerekli. Amerikalı pilotun da Japon pilotun da kullanabileceği değişik tip uçaklar var. Şimdi bunları tanıyalım.

JAPON UÇAKLARI

Zeke, Val ve Kate. Zekeler uçak savaşları diğerleri de bombardıman içindir.

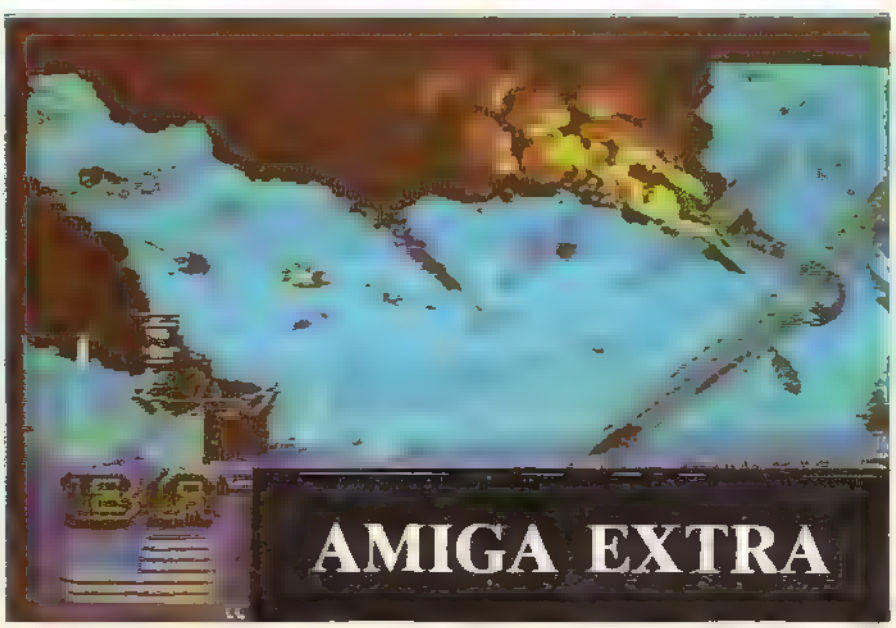
ZEKE A6M2: Hızı saatte 331 mil dakikada 2625 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü iyi. Menzili 1162 mil, dayanıklılığı zayıf. Nakajıma NKIC Sakae 12,14 silindir motoru var. Mürettebatı tek kişilik. Uzunluğu 29 fit 9 inc, yüksekliği 10 fit, net ağırlığı 3704 pound. İki tane 7.7 mm, makinalısı, iki tane 20 mm 99 tipi kanonu var ve iki tane de 132 poundluk kanat bombaları var.

ZEK 6M3: Hızı satte 338 mil, dakikada 2689 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü iyi, menzili 1477 mil, dayanıklılığı zayıf. Nakajima NKIC Sakae 21,14 silindir motoru var. Mürettebatı tek kişi. Uzunluğu 29 fit 9 inc, yüksekliği 11 fit 6 inc. Net ağırlığı 3984 pound, iki tane 7.7 mm, makinalısı, iki tane 20 mm. 99 tipi kanonu ve iki tane kanat bombası var.

VAL D3A1: Hızı saatte 240 mil. Dakikada 1515 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü zayıf, menzili 915 mil. Dayanıklılığı zayıf. Mitsubishi Karsei 42, 14 silindir motoru var. Mürettebatı 2 kişi. Uzunluğu 33 fit, 5 inc, yüksekliği 12 fit 7 inc. Net ağırlığı 5309 pound. 2 tane 7.7 mm 97 tipi hava savaşları için ideal makinalısı (Zeke'ler yere ateş eder), iki arkaya ateş eden 7.7 mm 92 tipi makinalısı ve bir tane 551 poundluk bombası var.

VAL D3A2: Hızı saatte 267 mil, dakikada 1697 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü zayıf, menzili 915 mil. Dayanıklılığı zayıf. Mitsubıshı Kensei 54, 14 silindir motoru var.Mürettabatı iki kişi. Uzunluğu 33 fit 5 inc, yüksekliği 12 fit 7 inc. Net ağırlığı 5666 pound. 7.7 mm. 97 tipi cowling ağazlı iki ön tarafaiki tane de arka tarafa ateş eden makinalısı, 132 poudluk kanat bombaları ve 551 poundluk fuselage kalipreli bombası var.

KATE B5NI: Hızı saatte 229 mil, dakikada 1257 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti iyi, ateş gücü zayıf, menzili 1404 mil. Dayanıklılığı da zayıf. Nakajıma Hikari 3,9 silindir motoru var. Mürettabatı iki kişi. Uzunluğu 33 fit 9 inc, yüksekliği 12 fit 2



inc. Net ağırlığı 4643 pound. 1 tane geri ateş eden 7.7 mm. 92 tipi makinalısı, 1764 pounluk torpidosu ve 1764 poundluk bombaları var.

KATE B5N2: Hızı saatte 235 mil, dakikada 1285 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti iyi. Ateş gücü zayıf, menzili 1237 mil, dayanıklılığı şöyle böyle. Nakajima NKIB Sakae onbir, 14 silindir motoru var. Mürettabatı iki kişi. Uzunluğu 33 fit 9 inc, yüksekliği 12 fit 2 inc Net ağırlığı 5024 pound, silahları B5NI ile aynı.

AMERİKAN UÇAKLARI.
Wıldcat (Savaş uçağı), Dauntless (Bombardıman), Avenger (Bombardıman) WILDCAT F4F3: Hızı saatte 331 mil, dakikada 2300 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf. Ateş gücü iyi, mezili 860

mil, dayanıklılığı harika. Çift motorlu, biri pratt ve whıtney r 1830-76, diğeri Pratt ve Whıtney r 1830-86. Mürettabıtı tek kişi. Uzunluğu 28 fit, 9 inc, yüksekliği11 fit 4 inc.Net ağırlığı 5328 pound. 4 tane 50 Kaliprelik makinalısı var. Her kanatta iki tane. WILDCAT F4F-3A: Hızı saatte 312 mil, dakikada 2430 fıt tırmanı yor. Manevra kabiliyeti zayıf. Ateş gücü iyi, menzili 860 mil. Dayanıklılığı harika. Pratt ve Whıtney r-1830-90 model motoru var, uzunluğu 28 fit 9 inc. Yüksekliği 11 fit 4 inc, mürettabatı tek kişi, net ağırlığı 5216 pound, silahları F4F3 ile aynı.
WILDCAT F4F4: Hızı saatte 320 mil, dakikada 2190 fit tırmanı yor. Manevra kabiliyeti iyi, ateşgücü harika, menzili 275 mil, dayanıklılığı harika. Pratt ve Whıtney r-1830-86 model motoru var. Murettabatı tek kişi, uzunluğu 29 fit, yüksekliği 11 fit 4 inc. Net ağırlığı 5895 pound, her kanatta üç tane olmak üzere 6 tane 50 kalipreli makinalıları var.

DAUNTLESS SBD 2: Hızı saatte 252 mil, dakidaka 1080 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf, ateş gücü zayıf, menzili 1225 mil, (bombalama) 1370 milde ateş, dayanıklılığı harika, WRIGHT- R - 1820 - 32 model motoru var. Mürettebatı iki kişi, uzunluğu 32 fit 2 inc, yüksekliği 13 fit 4 inc, net ağırlığı 6293 pound. Kokpitin önünde. 50 kaliprelik makinalı kokpitin arkasında 30 kaliprelik makinalı, 1000 poundluk bir bomba, iki tane de 100 poundluk bomba var.

DAUNTLESS SBD3: Hızı saatte 250 mil, dakikada 1190 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf, ateş gücü iyi, menzili 1345 mil, bombalama 1580 mil ateş. Dayanıklığı harika, Wright r-1820-52 model motoru var. Mürettebatı iki kişi, uzunluğu 32 fit 8 inc, yüksekliği 13 fit 7 inc, net ağırlığı 6345 pound. Kokpitin önünde iki tane. 50 kaliprelik makinalı kokpitin arkasında iki tane. 30 kaliprelik makinalı, bir 1000 pundluk bomba, iki tanede 100 poundluk denizaltı bombası ve 500 poundluk bir bombası var.

AVENGER TBF-1: Hızı saatte 257 mil, dakikada 1430 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf, ateş gücü harika, menzili 1215 mil, dayanıklılığı harika. Wrıght r-2600 model motoru var. Müret tabatı 3 kişi, uzunluğu 40 fit, yüksekliği 16 fit 5 inc, net ağırlığı 10000 pound, bir önde bir de arkada 30 kaliprelik iki makinalısı, bir motoru koruyan 50 kaliprelik makinalısı, 500 poudluk MK13 torpudosu, 2000 poundluk her maksatla kullanılan bir bombası iki tane de 1000 poundluk veya 4 tane 500 poundluk bombası dört tane 350 poundluk denizaltı bombası var.
JAPON SILAHLARI
7.7 mm. makinalı (orta mesafeli dogfıght) 20 mm. kanon 250 kiloluk demir bomba, 95 tipi torpido,

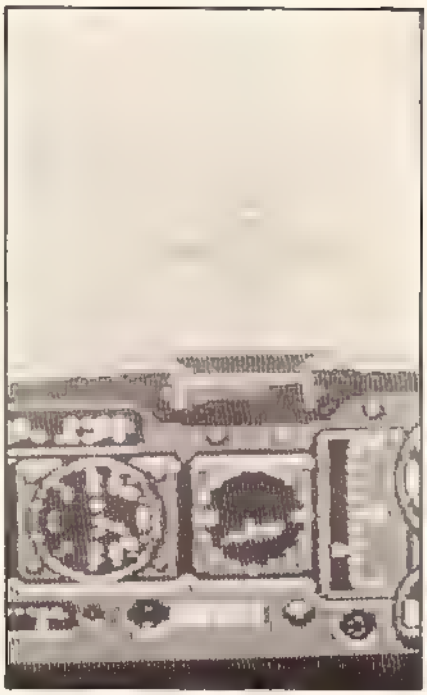
AMERİKAN SİLAHLARI
Makinalı kalipre,. 50 kaliprelik makinalı, 500/1000 poundluk bombalar, mark 13 torpido.

JAPON GEMILERİ
a) Uçak gemileri: Akagı class, Shokaku class, Soryu class Kaga class, Ryujo class, Shoho class, Furutaka class.
b) Kruvazörler: Mogamı class, Tone class.
c) Destroyerler: Fubuki class, Hotsuharu class, Kagero class, Yugumo class
AMERİKAN GEMİLERİ
a) Lexington class, Yorktown class, Hornet class
b) Astoria class, Atlanta class
c) Mc Call class, Sıms class
Program joystick kabul etmiyor. Mouse veya klavye ile oynayacaksınız. Fonksiyon tuşları.

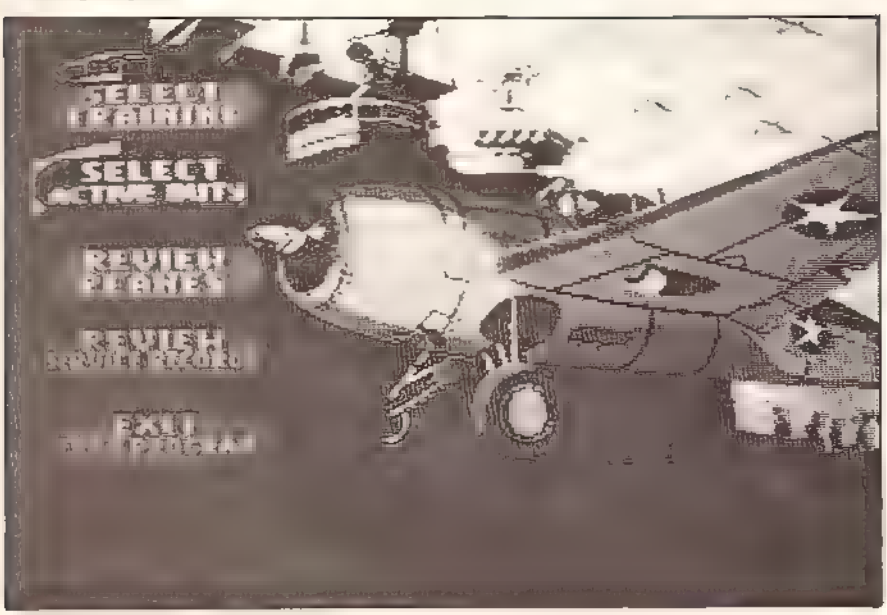
P- Pause (Oyunu durdurur, devam etmek için herhangi bir tuşa basmanız yeterlidir)
Q- quit (oyundan çık)
E- Engine (Motor gürültüsü)
S- Sounds (sesleri aç/kapat)
L- Landıng gear (İniş takımlarını (Vitesini) Aç/kapat)
F- Flaps (Flapler'i aç/kapa)
B- Speed brakes (Hız frenini aç/kapa (dauntless)
+ — Throttle'ı yükselt
—— Throttle'ı azlt
G- Gun sıght (Hedef görüntüsü aç/kapa)
C- Replay camera (Tekrar kamerasını aç/kapa)
R- Replay mode (Tekrar moduna gir/çık)
J- Jump (Paraşüt le uçaktan atla)
8- Öne bak
6- Sağa bak
4- Sola bak
2- Arkaya bak
9- Etrafa bak
3- Aşağıya bak
Mouse ileri-Uçağın burnu aşağıya
Mouse geri- Uçağın burnu yukarı
Mouse sağa-sola-Uçak sağa sola
Return/Enter-Warhead (torpido/bomba) at
Sağ kontrol tuşu-Zero da geçerli olmak üzere 20 mm kanon at
Space-Makinalı

TEKRAR MODU: Bu moda girdiğinizde kamera hareketlerinizi kaydetmeye başlar. Eğer kapatmazsanız film bitene kadar devam eder. Kamerayı tekrar çalıştırırken eski görüntüler silinir. Tekrar modunda kamerayı seyrediyorsanız mause ile açıyı değiştirebilirsiniz.

TEKRAR MODUNDA TUŞLAR
+ Kamerayı yükseltir
— Kamerayı alçaltır.
R- Kamerayı normal duruma çevirir



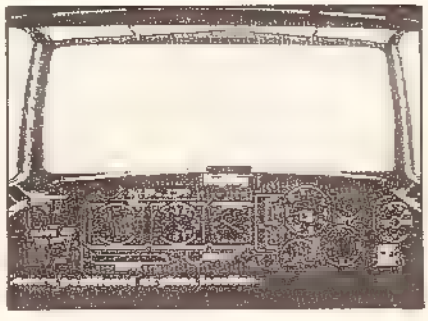
F- Normal uçuşa dön.
Oyunda birşey seçmek için returna veya mouseun sol tuşuna basmalısınız. 512 K'ya sahip olanlar oyunu CLI veya Workbench yerine Warmstart veya coldstart ile başlatsınlar. Oyun yuklenince dFO: ya boş bir disket koyun. Bu zamanla sizin service record'unuzu gösterecek. (rekorlarınızı, uçuşlarınızı, vurduğunuz gemileri vs.)
Oyun yüklendiğinde karşınıza bir main menu çıkıyor. Burda seçenekler
A- Select Trainıng: Alıştırma(service record a kaydedilmez)
B- Select Actıve Duty: Aktif gorevler (önce alıştırma yapsanız daha iyi olur)
C- Revıew Planes: Battle Hawks da kullanacağınız değişik Amerikan veya Japon uçakları
D- Revıew Servıce Records: dFO ya yerleştirdiğiniz boş disketin ıçine kaydedilenler
E- Exıt: Oyundan çık
Şimdi seçeneklere daha detaylıca bakalım
1- Select Trainıng.
a) FIGHTER INTERCEPT: Arkadaşınızla beklenmedik konuklarınızı onlar size saldırmadan yok etmelisiniz.

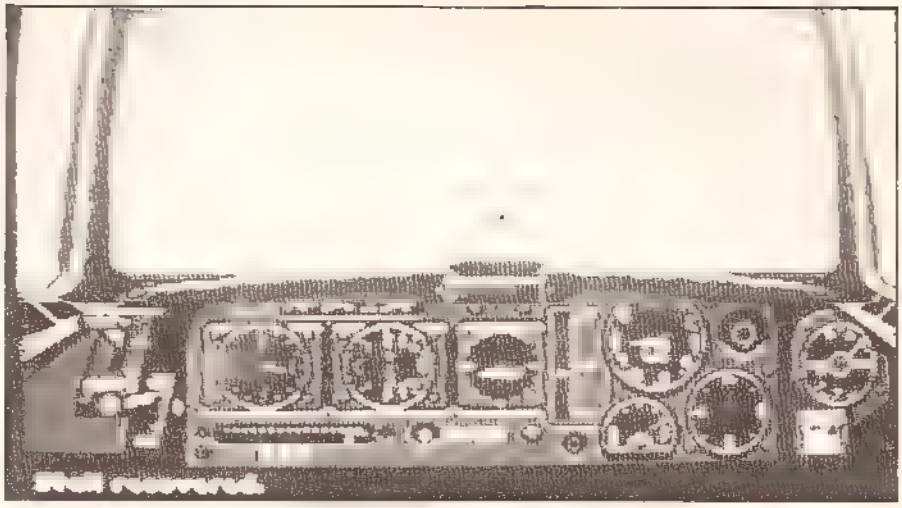


b) FIGHTER ESCORT. Arkadaşınız duşmanlara saldırırken "fıghter"ımızla onu koruyun
c) DIVE BOMBING: Buradaki görevimiz düşman gemilerini bombalamak.
d) TORPEDO BOMBING: Burda da alçak ve yavaş uçarak düşman gemisine torpido atmalı ve duşman uçakları karışırsa onları yok etmelisiniz.
e) EXIT: Main menu'ye dönüş

2- Select actıve duty
Oyunun başında da belirttiğim gibi burda 16 görev ve 4 ana görev var. Bunlar The Battle Of Coral Sea, The Battle Of Mıdway, The Battle Of Eastern Solomons, The Battle Of Santa Cruz Islands Dediğim gibi Amerikalı veya Japon pilot olabiliyorsunuz. İkisinin de kullanabileceği değişik görevleri var. Şimdi bunları tanıyalım.

a) THE BATTLE OF CORAL SEA:
1— Amerikan: Lexington class dan SBD Dauntless'lerden biri ile havalanıp Shoho class'ı batırın.
1— Japon: Zero ile Shoho class'ı koruyun.
2— Amerikan: Wıldcat ile Shokaku'yu batırın.
2— Japon: Zero ile Shokaku'yu Wıldcat'ten koruyun.
3— Amerikan: Wıldcat'ınızle Lexıngton'u Kate ve Zerolardan koruyun.
3— Japon: Kate'ınizle Lexıngton'u batırın.
4— Amerikan: Wıldcat'ınızle Yorktown class'ı Val saldırısından korumak için hızlı ve kestirmeden gidin
4— Japon. Val'ınızla Yorktown'u batırın.

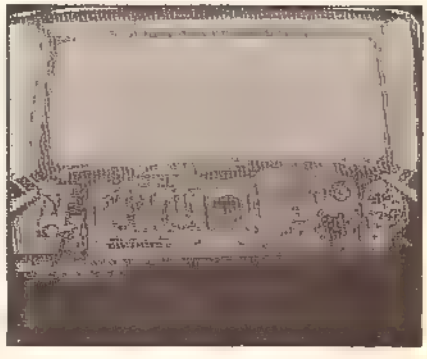




b) THE BATTLE OF MIDWAY
1. Amerikan: Dauntless ile Akagi class'ı bombalayın.
1. Japon: Zero'nuzla Akagi yi koryun.
2. Amerikan: Dauntless ile Hiryu'yu batırın.
2. Japon: Zero'nuzla Hiryu'yu koruyun.
3. Amerikan: Wildcat'inizle çekirge ordusu gibi biten Val'leri Yorktown'a yaklaştırmayın.
3. Japon: Yortown'u batıran Val'in nasıl veya başarısız olan Val'ın ne olacağını biliyorsunuz.
4 Amerikan: Yorktown'nu kurtarmak için son şansınız.
4. Japon: Kate'in atacağı torpido Yorktown'u ilk atışta batırabilir.

c) THE BATTLE OF EASTERN SOLOMONS·
1. Amerikan: Avenger ile Ryujo'yu batırın.
1. Japon: Zero'nuzla Ryujo'yu kurtarın.
2. Amerikan: Wildcat ile Enterprısei CAP (yoğun düşman kuvvetleri)nden koruyun
2. Japon: Zero ile Enterprıse'i batırın.
3. Amerikan: Avenger ile Ryujo'yu batırıp eve dönerken baktınız Val Enterprise'i dibe yollamış Haydi Dog-Fight.
3. Japon: Acaba süper manevralı Val şu yavaş ama ateşgucu süper Avenger'i Enterprıse'nin yanına yollayabilecekmi? Unut - mayinki ikinizde de kuyruk makinalıları var.
4. Amerikan: Dauntless ile kruvazorleri batırın.
4. Japon: Zero'nuzla kruvazorleri koruyun.

d) THE BATTLE OF SANTE CRUZ ISLANDS
1. Amerikan: CAP'e saldırın ve uçak gemilerini mahvedin.
1. Japon: Zero'nuzla düşmanları uçak geminize ulaşmadan yok edin.
2. Amerikan: Wildcat'inizle Hornet'i Vallerin ve Katelerin saldırısından koruyun.
2. Japon: Katenizle Hornet'i batırın.
3. Amerikan: Avenger'ınızla Shokaku'yu batırın.
3. Japon: Zero'nuzla Shokaku'yu koruyun.
4. Amerikan. Wildcat'inizle Zero yağmurunu geçince gelsin bonuslar.
4. Japon: Onurlu bir ölüm için son şansınız Zero'nuzu Samuray gibi kullanıp Cap'ı geçin



3. Review Planes
American/Japenese flüg: Pilotun(sizin) Amerikan veya Japon olacağınızı belirler.
Next Plane: Bu seçeneği seçtikten sonra uçağın profilleri beliriyor ve bir de açıklama yazılıyor. Mouse'u sağa götürerek gelecek, sola götürerek te geçtiğiniz uçağı görürsünüz.
Rotate Plane: Bununla uçağınızı değişik açılardan görebilirsiniz.
Exit: main menu'ye dönüş.
4. Review service records:
Select pilot: Bir active duty missiondan evvel bunu seçmelisiniz. Oyunu boot ettiğinizde pilotunuz son seçtiğiniz kişi olacak ve ismi de "trainee' olacak.
Traincee Service Record'a kaydedilmeyecek. Eğer bir pilot KIA(killed in a mission/gorevde öldürülmüş ise) o pilotun oyunu boot edmeden kullanamazsınız
New pilot: Bu seçenekle listelere yeni bir pilot ismi yazabilirsiniz.
View record: Bu seçenekle seçtiğiniz pilotun savaş tarihini görebilirsiniz. Pilotun madalyaları ekranın altında gösterilmektedir. Burada o pilotun kaç uçak vurup kaçırdığı da var. Aynı zamanda pilotun kaç uçak kaybettiği de gösteriliyor. Pilotlar 16 uçuştan sonra "World War II Hero"ünvanını alarak emekli oluyorlar
Rename: Bununla Pilotların isimlerini değiştirebilirsiniz.
Delete: Bununla bir pilotu listelerden atabilirsiniz.
Prepare Disk: Bu, formatlanmış bir diskete Service Record'u kaydeder.
Best Career: Bununla tüm zamanların en iyi pilotlarını gorebilirsiniz.
Best Mission: Tüm zamanlarda pilotların en başarılı olduğu görevler.
Exit: Main menu'e dönüş
Bir görev seçtiğinizde READY ROOM'a geliyorsunuz.
Buradaki seçenekler:
Begin Flight: Uçuşu Başlatma
Modify Plane: Burda 7 seçenek

AmmunitionBununla cephaneniz standard veya unlimitad yapabilirsiniz. Standard ta normal cephaneniz varken unlimited de sınırsızdır.
Fuel: Burada da standard ve unlimited fuel arasında seçim yapabilirsiniz. Unlimited i zaten biliyorsunuz. Eğer stardart seçmişseniz ve fueliniz azaldıysa uyarılınca ile throttlei düşürün ama unutmadan söyleyeyim, her an çakılabilirsiniz.
Plane damage levels: Bununla stardard (normal) veya inumeible (vurulmayan ve patlatılmayan) hasarı seçebilirsiniz.
Starting Altitude: Bununla görev 500, 5000, 10000, 15000 veya 20000 fitden başlarsınız.
Enemy skill level: Düşmanın becerisini Cadet/Veteran ve Ace arasından seçebilirsiniz.
Reset alvalues: Ammunition, standard, fuel stardard ve plane damage level stardard, ememy skill level da Ace olur.
Exit: Başka ekrana geçersiniz, buradaki seçenekler (başka ekran: Ready roomdaki komutlar.
Begin flight: Uçuşu başlatma.
New Mission: Görevi değiştirme.
to Main : Main menuye dönme.
Kalkmadan evvel son olarak Recognition test (tanıtım testi)e giriyorsunuz. Burada bir uçak resmi var sizin de bunu bilmeniz gerekiyor. Zaten topu topu 15 uçak var. Bunlar yamamoto, Carrier, İnfamy, Rabaul, Hellcat, Spruance, Crwres, Fletcher, Flaltop, Cactus, Midway, Ctalina, Sorsair, Sendia, Halsey. Bunların hangisinin hangisi olduğunu yayınladığımız resimlerden bulabilirsiniz.
Kokpit
1) Speed Brekes (hız frenleri) (sadece Dauntless) Frenler aşağıdayken uçağın hızı artar, yukarıdayken azalır. Bunların kullanılacağı en iyi yer uçaklara dalarkendir.
2) Flaps (Flobler) Flapler uçağın hızını yükseltir. Flap yukardayken uçak daha hızlı gider ama stall (motorun durması) tehlikesi de var.
3) Landing Gear. (İniş vitesi) Val de landing gear hep açıktır. Landing gear hızınızı yavaş yavaş azaltır.
4) Name (Uçağın ismi ve modeli)
A) Airspeed indicator: Saatteki hızı okur. 2 yazması saatte 200 mil demetir. Stall olayı 70 mil (0.7) de gerçekleşir.
6) Climb/dive indicator? Bu alet ne kadar hızlı yükseklik kazanıp kaybettiğinizi gösterir. Her ra-

64'ler sayfa 34

kan 100 fit tir. Yukarıdaki positif göstergeler tırmanışı, aşağıdaki negatif göstergeler de dalışı gösterir.

7) RPM indicator: Throttle. Kırmızı bölgeye geçtiğinizde yakıtınızı çok kullanıyorusunuzdur.

8) Carnera indıcator: Replay kameranız(tekrar kamerası)nı açarsınız burada kırmızı bir ışık yanar. Tekrarlanı seyrederken mouse'u hafifçe kımıldatarak olayı değişik açılardan görebilirsiniz.

9) Banking Indıcator: Uçağınızın durumunu gösterir.

10) Pitch Indıcator: Bu cihaz ile uçağın burnunun yere ne kadar uzak olduğunu görebilirsiniz.

11) Vıew Info: Bu ufak panelin bir sürü fonksiyonu var. İleri bakarken kapalı. Sağa sola arkaya veya aşağı baktığınızda vıew info'nun üzerinde ne tarafa baktığınızı yazan bir yazı görürsünüz. View info aynı zamanda —90 den + 90 ye kadar (Uçağın dimdik aşağı veya dimdik yukarı gitmesi arasındaki açıyı gösterir)

12) Altimetre: Altimetre yüksekliğinizi fit olarak gösterir. Djıtal rakamların herbiri 1000 fit'i ufak elin her biri yüz fit'i, büyük elin herbiri de on fit'i gösterir.

13) Compass: Kuzeye, güneye, batıya veya doğuya gittiğinizi gösteren barometre.

14) Engine / Airframe Damage Conuters: Bunlar (iki tane ust ve alt) motora ve sistemdeki hasarı gösteriyor. Eğer hasar çizgisi kırmızıyı geçerse motor gücünüzü veya uçağınızın kontrolunu kaybedebilirsiniz.

15) Gun Rourds: Bu önünüzdeki makinalıda kaç mermi kaldığını gösterir (Zero'da iki makinalı ve dolayısiyle iki gün rounds var) Alttaki de 20 mm kanun sayısını gosteriyor.

16) Fuel Gauge: Ne kadar benzininiz kaldığını gosterir. E boş F dolu demek.

17) Warkhead Release: Bununla kaç tane torpido veya bombanız (tabivarsa) kaldığını gösterir.

Amerikan Madalyaları:
Conyressronal Medal of Honour, Navy Cross, Dıstıngurshed Servıce Medal, Silver star medal, Dıstmexurshed Flying Cross, Air Medal, Purple Heart

Japon Madalyaları
Order of the Rısing Sun, Campargn Medals.

Taktikler

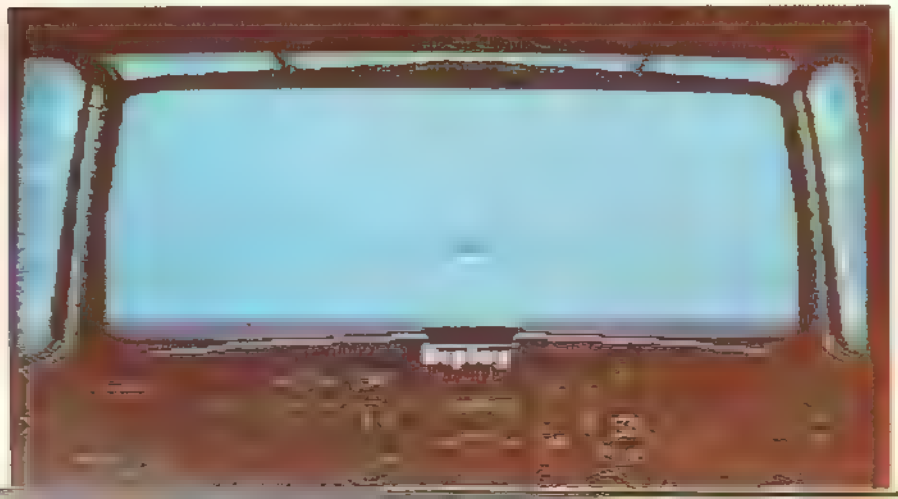
Dıve Bombing: 7000 fit'ten 70 den dalışa geçin. 2000 fit'te bombayı bırakıp 1000 fit'e yükselin.

Torpedo Bombing: 100 Mph ile 100 fıt'ten uçun ve uçukla aranızda 1000 yard kalınca torpidoyu atın. Japon pilotuysanız 150 Mph ile 500 fit'ten uçun. Uçağa en iyi burnundan 60 ile 70 arası sağdan yaklaşın.

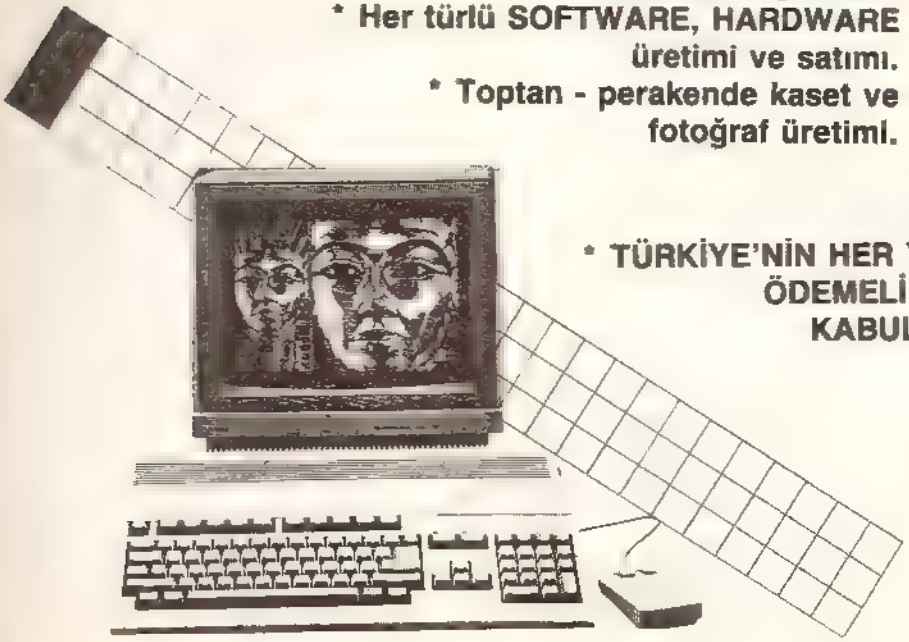
Eğer hard diskiniz varsa ve "dhO:" isimli ise CLİ 'dan başlayın ve cd dhO: yazıp RETURN'e basın sonra make dir bh 1942 yazıp RETURN'e basın ve dısk dıre we'e Battlehawks'in 1. disketini koyup copy BHawk 1: bh 1942 ALL QWET yazıp RETURN'e basın ve 2. disketi koyup copy B Hawk 2: 6h 1942 ALL QWET yazıp RETURN'e basın ve oyunu hard disk'e atın. Oyuna tekrar başlamak için cd bh 1942 RETURN bh RETURN yazın ve bu zevkli oyuna başlayın.

Bence oyun her yönüyle yılın HİT'i olabilir. Süper nefis ve harika bir oyun olan Battle Hawks 1942 yi lütfen kaçırmayın yoksa çok yazık olur.

OSMAN TOPÇU



EGSA'DAN



* Paket Programlar.
* Her türlü SOFTWARE, HARDWARE üretimi ve satımı.
* Toptan - perakende kaset ve fotoğraf üretimi.

AMIGA
Commodore
ATARI
AMSTRAD
SINCLAIR, +2, +3

* TÜRKİYE'NİN HER YERİNDE ÖDEMELİ SİPARİŞ KABUL EDİLİR.

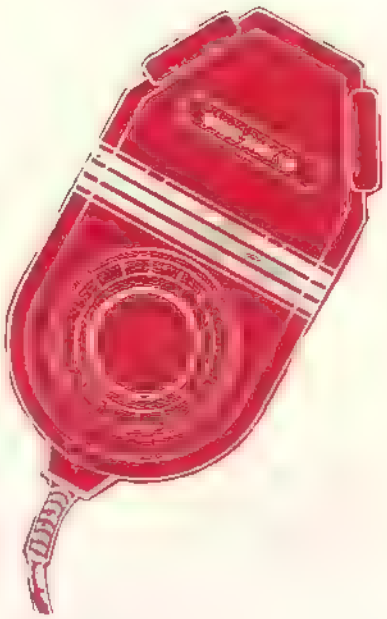
EGSA
BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Bahariye Dr. Esad Işık Cad.
Keresteci Azik Sokak 41/A
Tel: 347 88 27 KADIKÖY
(KADIKÖY ANADOLU LİSESİ KARŞISI)

C 64
Atari
Spectrum
Amstrad
bilgisayarlar için

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
'den Hizmet.

İşte Size uygun joystick
- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL



Quick Shot VII

29.500 tl

6 AY GARANTİ

64'ler
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Ödemeli isteme kuponu

Quick Shot VII joystek'ten..... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Subesı 1708 no lu hesaba yatırdım. Gereğini rica ederim
Adım Soyadım:.....
.....
.....
Şehir

64'ler sayfa 36

PARA ASSOULT COURSE

Combat, school, Nato assault tutkunları dikkat, dikkat hepiniz askere çağrılıyorsunuz. Bu işi hafife almayın çünkü bayağı terleyeceksiniz. Oyuna başlar başlamaz nasıl oynayacağınız soruluyor. İlk oynayacaksanız "practise" modunu seçin, böylece istediğiniz bölümü oynaya bilirsiniz. Bölümler:

CLIMBING WALLS: Koşarak hızlanıp duvarın ustüne zıplayıp atlamalısınız.

WATER JUMPS: Su birikintilerinin üstlerinden atlamalısınız. Dikkat su fazla derin.

RAMP: Çok dik rampalarda nefesiniz tıkanabilir dikkatli olun.

PARALLEL LOGJUMP: Hızla koşarken engellerden zıplayıp rampa tırmanmak oldukça zor olsa gerek

MONKEY BARS Hazınızı alıp, asılarak karşı hatta geçmelisiniz.

THINWALL: Oldukça zor bir bölüm, bayağı terliyeceksiniz, joystickinize dikkat

BARBED WİRE CROWL: Süper bir etap, hızınızı burada alın.

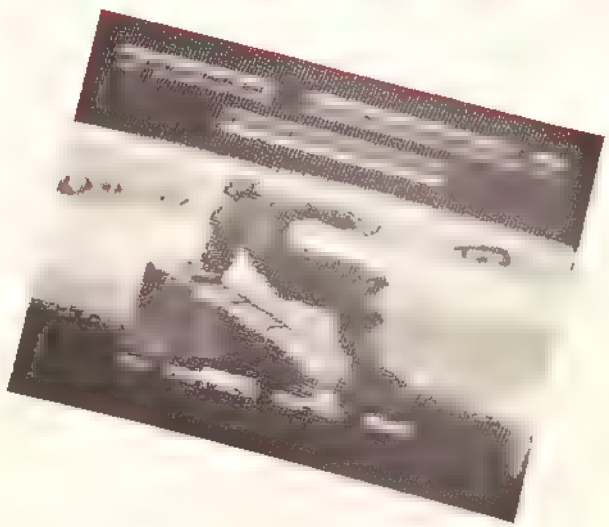
DAETH SLIDE: Ölümüne bir antreman kaybetmek olmamalı.

UNDERWATER TUNNEL: Su altında karşı tarafa geçmeliyiz. Ciğerlerinize ve joystickinize güveniyorsanız, çok zevkli bir bölüm.

Oyun içinde hareket etmek için ve enerji seviyesini yükseltmek ıçin yapacağınız tek şey joysticki bellı tempoda sağa ve sola oynatmalısınız. Tabii bu sallama çok hızlı ola cak. Zıplamalarda ise ateş duğmesine basmak yeterlidir. Butün zorlukları altedip finish çizgisine varırsınız adamınız sizi selamlıyor.

Bu türden hoşlananlar hemen bir bilgisayarcıya gidip askerlik için hazırlanın.

BARIŞ YALÇINKAYA



FERBİ BİLGİSAYAR YENİ YERİNDE...

Aksaray'da kurulu Ferbi Bilgisayar Elektronik faaliyetlerine İstanbul Metro'suna yakın açtığı yeni merkezinde sürdürüyor. Bilgisayar ve donanım hizmetlerinin tamamını Teleteknik Yetkili satıcısı olarak sürdüren Ferbi Bilgisayar hizmet alanını genişletme yanında 64'ler okuyucularına özel indirimler ve özel hizmetler de getiriyor.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW

İşte muhteşem grafikleri olan, muzik ve efekt bakımından mükemmel bir oyun daha. Adından da anlaşılacağı gibi bir kovboy oyunu.

Oyunun başında kaç kişilik oynanacağı soruluyor. Daha sonra isim girmeniz isteniyor. Ve bu ekrandan sonra açılış menüsü karşınıza geliyor.

1) TRİCK Shooting

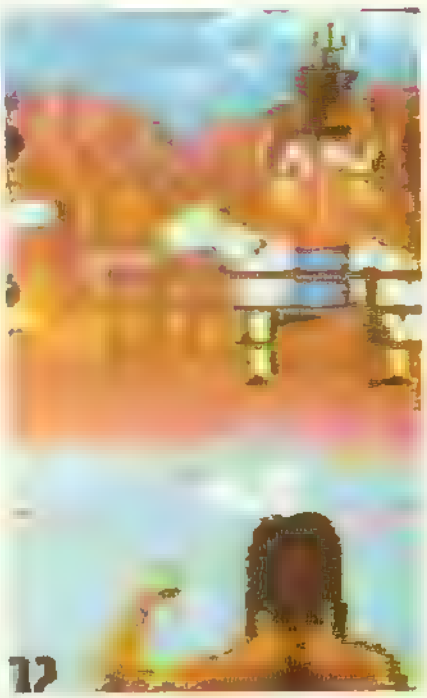
Bu bölümde amacımız silah çeken kovboyları öldürmek. Eğer teslim olanları, masumları ve kadınları öldürürseniz puanınız azalacaktır. Her vuruş yüz puan ve mermi sayınız kısıtlı. Bu ekranda gokyüzünde uçan kuş ve ağaca tırmanan bir tırtıl gormek de mümkun. Size tavsiyem mermilerinizi gerektiği yerde kullanmanız ve boşa ateş etmemenizdir. Çünkü mermiler biterse bu bölümde bıtmiş oluyor.

2) Knife throwing

Bu seçenekte bir kızılderiliyi yönetiyorsunuz. Amacınız dönen yuvarlak tahta üzerinde bulunan adama bıçak atmak. Eğer adamı vurursanız oyun bitiyor. Onun için iyi bir zamanlamayla yanından vurmalısınız. Puanınız attığınız yere göre artıyor yani riskli olan yerlerde çok daha fazla puan alıyorsunuz. Bu ekran görülmeğe değer. Arka planda kızıldereli çadırının yanında yanan ateş, kuşun gökyüzünde uçarken çitlere konması ve atın bıçak atınca kafasını sallaması, hatta bir köstebeğin çukurdan kafasını çıkarıp etrafa şaşkın şaşkın bakması oyunu mukemmelleştiriyor ve renk katıyor.

3) CALF ROPİNG

Bu seçenekte ise siz at üzerinde kaçan buzağıyı kovalayarak



kement atıyorsunuz. Kementi atmadan önce açıyı iyi, çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Kementi buzağının kafasına geçirdikten sonra Joystick'i sola çekerek durdurmalısınız. Eğer buzağıya çok yaklaşır, çarparsanız yere düşersiniz. Joystick'i sağa iterek de hızlanabilirsiniz.

4) BOTTLE SHOOTİNG

Amacınız ekranın solunda bulunan kovboyun havaya attığı şişeleri yere düşmeden vurmak. Bunun için hedefi sağ, sol, yukarı, aşağı yapmalısınız. Size tavsiyem hedefi çok oynatmamanızdır. Her şişe elli puan ve toplam 6 kapsül var. Her

64'ler sayfa 38

kapsülde ise 6 mermi var.

5) STEER WRESTLİNG

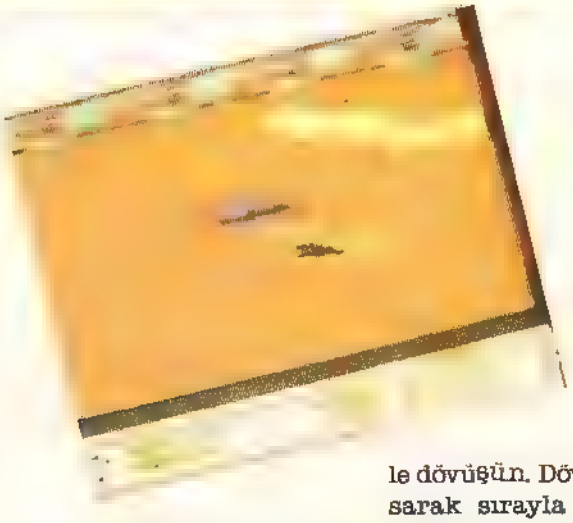
Bu bölümde de yine beyaz bir at üzerindesiniz ve genç öküzün üzerine iyi bir zamanlamayla atlamalısınız yoksa yere düşersiniz. Atınızı Joystickisağ yaparak hızlandırabilirsiniz. Genç öküzün üzerine atladıktan sonra başka bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Bu ekrandaysa genç öküzü tutuyorsunuz. Amacınız onu yere yatırmak bunun için joystick'i çok hızlı olarak sağa, sola çevirmelisiniz.

6) BRONCO RİDİNG

Burada ufak boylu vahşi bir atın üzerindesiniz ve amacınız uzun süre düşmeden durmak. Bunun için ekranda görünen oka göre Joystick'inizi hareket ettirmelisiniz. Atın üzerinde duruş sürenize göre de puanınız artıyor.

7) STAGEC OACH RESCUE

Bu bölümdede yine at üzerin-

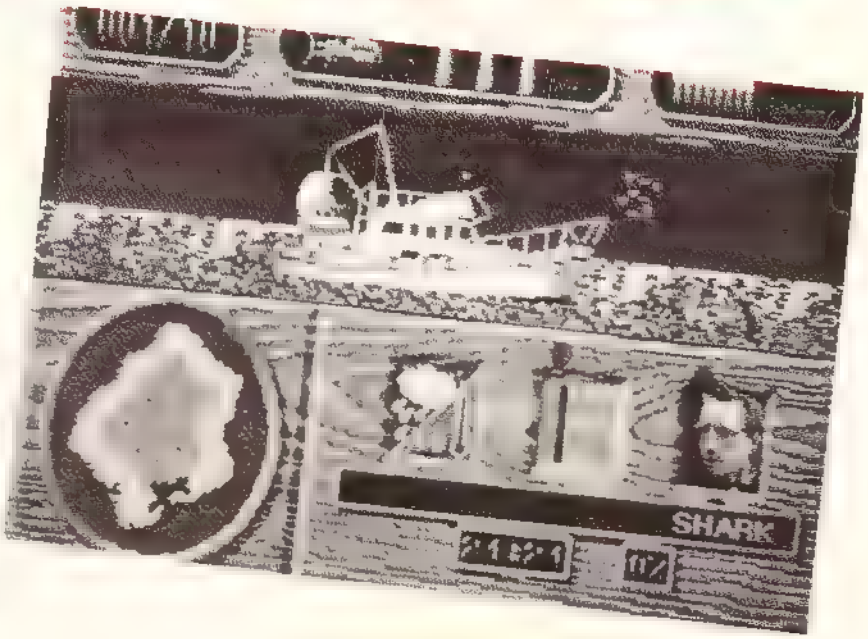


desiniz ve kaçırılan posta arabasına yetişip kurtarmalısınız. Tabii ki posta arabası bir kızılderili tarafından korunuyor ve size bir şeyler atıyor. Atı hızlandırmak için tempolu olarak Joystickisağ-sol yapmalısınız ve posta arabasına yaklaşınca ileri iterek arabanın üstüne atlayın ve kızılderiliyle dövüşün. Dövüşürken ateşe basarak sırayla Joysticki sağ üst çapraz, sağ alt çapraz çekmelisiniz. Ancak böyle düşürebilirsiniz. Ne kadar enerjiniz ve enerji kaldığını alt ekranda görebilirsiniz. Onu dövünce puanınız ekrana yazılıyor ve daha sonra ekranda final puanınızı görebilirsiniz.

Oynanış ve konu bakımından mükemmel bir oyunu herkesin almasını tavsiye ederim. Bu oyunu sakın kaçırmayın.

MEHMET GÖKTEKİN

JAWS



Son zamanlarda çıkardığı süper oyunlarla adını duyuran Sreen 7 firması jaws'ın ikinci versionu ile karşımızda. Birinci jaws daha çok bir icon'du. Bu yeni jaws ise tümüyle bir ARCADE.... Üstelik aynen bir shoot'em up. Oyunda amacınız jaws'ı öldürmeye gücü yeten tek tüfeği parçalarını toplayarak oluşturmak. Bunun için en az iki saatinizi harcamaya hazır olun. oyunun başında ateşe basıp denizin altına inin. Burda sağa gidip ilk yerden aşağı inin. Burada ve sonraki denizin dibinde geçen bütün ekranlarda ekrendaki bütün yaratıkları öldürmelisiniz. Bu yaratıkları öldürdükçe çeşitli malzemeler alırsınız. Bu malzemeler size ekstra mermi veya süper güçlü mermi gibi şeyler verirler. Bazılarından da hak alabilirsiniz. Enson vurduğunuz yaratıktan çıkan obje ile başka bir yere ışınlanacaksınız. Burada öldürdüğünüz en son yaratıktan çıkan tüfek parçasını alabilirsiniz. Bunun gibi dört parçayı topladığınızda süper tüfek artık hazır demektir. Bu tüfeği tamamladığınızda mermilerinin garipliğini farkedeceksiniz. Bu tüfek daha önce aldığınız süper mermilerin ilk önce yarısını sonra diğer yarısını fırlatıyor. Aman dikkat!!! Burada jaws sizi öldürürse ne olursa olsun oyun biter. Bütün mermileri tektek jaws'ın ağzından içeri atmalısınız. Oyunda space tuşuna basarsanız tekneye geçersiniz. Burada joystick'i aşağı çekerseniz plajların bir haritası karşınıza gelecektir. Burda okunuzu istediğiniz plajın üstüne götürüp ateşe bastığınızda bu plaj halka kapanır. İki plajı birden kapatırsanız işten kovulmanız pek uzun sürmez. Jaws'ın en son görüldüğü yerde bir yüzgeç şekli görebilirsiniz. Bu şekil hangi plaja yakınsa o plajı kapatın. Deniz dibinde bazı yaratıklar ölmez. Bunlardan ustaca kaçmanız gerekli. Eğer kaçamazsanız ölüm sizin için kaçınılmaz. Oyunun GAME OVER ve son ekranları işten kovulmanız gerçekten çok müthiş...
Kaçırılması yazık olur kanatindeyim. Güzel ve oyalayıcı bir oyun...
Üstelik bir o kadar da zor.....

ŞAHİN DERYA

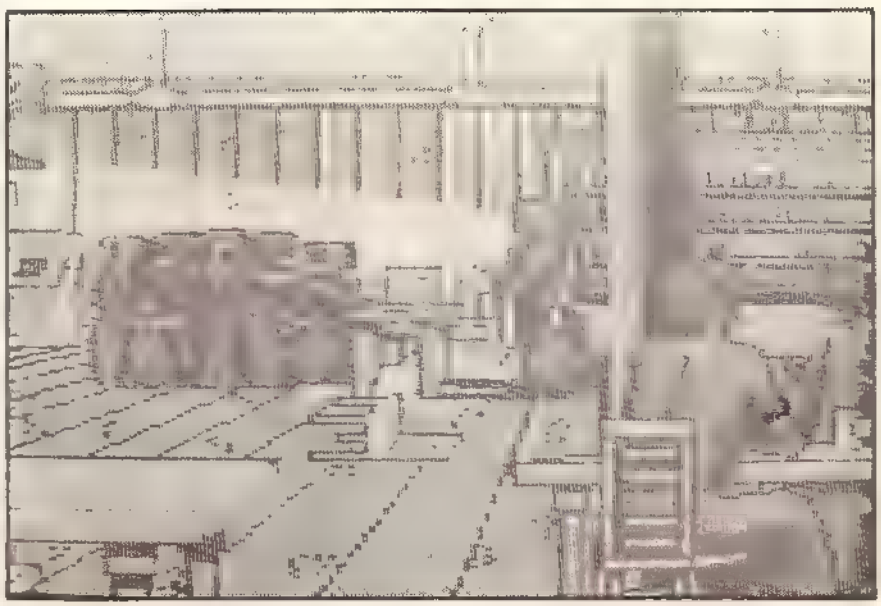
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
Müzik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ses-Efekt	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
Oynanabilirlik	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Genel	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

64'ler sayfa 40

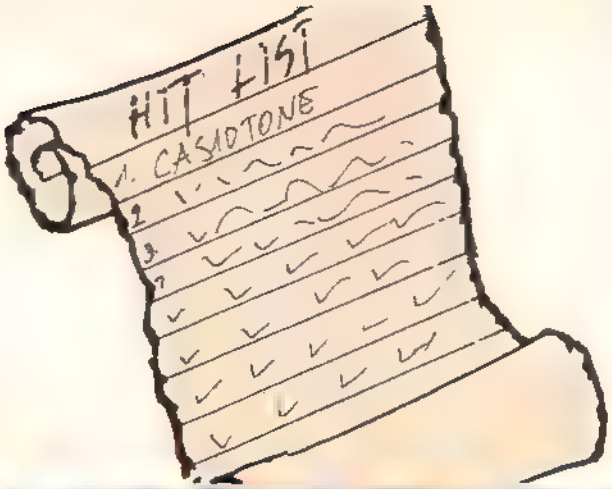
MAN HUNTER

Amigada son zamanlarda ilerleyen software kuruluşlarından biri olan Sierra yeni bir oyunla karşımızda. Oyun ne tam bir action nede tam bir adventure. Komut kullanmıyorsunuz. Yönettiğiniz bir ok vasıtasıyla bütün işlerinizi görüyorsunuz. Oku diyelim bir eşyanın üstüne götürdünüz karşınıza bu eşya alınabilirse alma komutu çıkacaktır. Ateşe basarak kolaylıkla bu eşyayı alabilirsiniz. Oyun gerçekten zor. Henüz bitirmedim ama epey ilerledim size geldiğim yere kadar açıklayacağım. Oyunun bazı tuş özellikleride var.
F3: Seyahat
C: Mad adlı bilgisayarınızı çalıştırır ve size ekranının görüntüsünü verir. Oyunun başında kendi evinizdesiniz. Amacınız Newyork'u garip gözlerden kurtarmak
Oyun başladığında Hemen Mad'i açın. Böylece sizi uyaran gözü takibe başlarsınız. Oyunun başında Bar, kilise ve parka seyahat edemezsiniz. Bunun için gözü mad ile takip etmeniz şart. MAD'i açtıktan sonra S tuşuna basıp gözü takibe başlayın. Göz ilk olarak hastaneye gidecektir. Ama şimdilik orada işiniz yok. Bekleyin ve gözün kiliseye girdiğini gördükten sonra C uşu ile Mad'i kapatıp F3 tuşu ile kiliseye seyahat edin. Seyahat edebildiğiniz yerlerde küçük yanıp sönen noktalar göreceksiniz. Bu noktaların üstüne gidip Return'e basın. Böylece seyahat edersiniz. Kiliseye girmek için okunuzu kilisenin kapısına getirin ve Return'e basın. Böylece kiliseye girin. Kilisede sol taraftaki mumları yakın. Bunun için Sol taraftaki dikdörtgene okunuzu götürün ve yakından bakın. Sonra bir kibrit alın. Bu kibritle mumları yakın. Sonra buradan çıkıp yine Mad'i açarak gözü takip edin. Göz bu sefer bir bara girecektir. Sizde buraya gidip video oyunu ile oynayın. Bu sırada sizi adamlar alıp bir teste tabi tutacaklar. Bunun için adamların liderinin eline bıçak atmalısınız. İlk önce şef sizin elinize bıçak atacaktır. Tabii ki hiç şaşırmadan. Sonrada siz onun parmaklarının arasına bıçak atacaksınız. Burada bıçak atmak için Return'e basmanız yeterlidir. Eğer bunu da geçerseniz size aralarına katılmayı teklif edecekler fakat siz kabul etmiyeceksiniz. Sonra video oyununa geri dönüp oynayın. Burada duvarlara değmeden kırmızı objeleri toplamalısınız. Hepsini toplayınca haritanın aşağısındaki lunaparkın grafiği çıkar ve havada kazandığınızı belirten şekil çıkar. Sonra gözü yeniden takibe başlayın ve gözün parka girdiğini görün. Sonra haritanın aşağısındaki lunaparka gidin. Burada oyunlardan biri ile oynayın. Burada size oyunun çeşidine göre üç obje verilecektir. Bunların üçünüde isabet ettirirseniz armağan olarak garip bir göz kazanırsınız. Bunu alıp parka gidin burada soldaki kapıdan gidip en son tuvalete oturun ve üç defa sifonu çekin. Böylece bir mahzene düşeceksiniz. Burada altı tane key card bulmanız gerekiyor. Sonra buradan çıkmaya çalışın. Bu tümüyle şansa bağlı. Burası o kadar karışık ve zor ki size haritasını vermemize imkan yok. Diyelim ki buradan çıktınız Çıktığınızda kendinizi bir mağarada bulacaksınız. Bu mağara denize açılıyor ve bir iskelesi var. Küçük iskeleye yakından baktığınızda bir madalyon bulacaksınız. Bu madalyonu alın ve buradan çıkın. Burada seyahati kullandığınızda burası sizin bir sığınağınız haline geliyor. Oyunda hastaneye gittiğinizde sağ alt köşeden arkaya yürüyün. Burada ölünün suratına bakarsanız sakın fazla beklemeyin yoksa ölürsünüz. Bu ölünün bulunduğu yerde bir kapı var fakat bu kapıyı bir robot koruyor. Buradan girmenin yolunu bulamadım.

Şahin Derya



LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.Ş.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" CASIOTONE

VARIDIAN

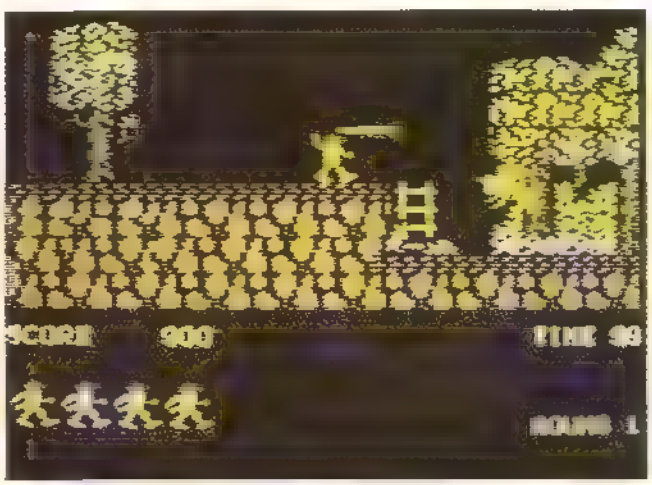
Hatırlayacağınız gibi daha önce dergimizin haber köşesinde Ghostn Goblins'ın 2. bölümünün değişik bir adla piyasaya verileceğini sizlere duyurmuştuk. Ghostn Goblins'ın devamı niteliğinde olan Varıdian gerçekten onun kadar zor ve güzel bir oyun.

Wicked adlı iblis, Tarana'yı ele geçirmek için çalışmalara girmiş ve zorbalıkla halkı şehirden kovmuş, tabii halk boş durmayarak şehri ele geçirmeye çalışmış , bu sırada Varıdian isimli bir kahraman Wicked'la savaşmak için Tarana'ya doğru yola koyulmuş... Bunu haber alan Wicked çeşitli büyü güçlerini kullanarak Varidian'ı durdurmak için canavarlar üretmiş, bundan haberi olmayan zavallı Varıdıan daha şehre bile gelemeden bunlarla savaşmaya başlamış ve tabii oyunumuzun kahramanı olduğu için 5 hakkını kaybetmeden Wicked'i yok etmesi gerekiyor.

Oyuna Tarana'nın sık ormanlarında başlıyorsunuz. Varıdıan daha burada bir sürü tehlikeyle karşılaşıyor. Bunlar başta sadece arılardan ibaret. Arılar sürü halında saldırıyor. Onları vurabilir veya hareket etmeden durarak üstünüzden geçmelerini sağlars nız . Daha sonra merdivenlerle karşılaşıyorsunuz. Buradan yukarı çıktığınızda yine arılar saldırıyor. Daha sonra üzerinize garip şekiller fırlatan kurukafa ile karşılaşıyorsunuz. Ondan kaçın ve vurun. Fakat bu o kadar kolay değil, bunun için kurukafa çapraza ateş ederken siz boşluktan yararlanıp onu vurun ve canavarla karşılaşın canavarı vurmak için ateşinden kurtulup bıdonun üzerine çıkarak ateş edın. Bundan sonrahareket eden taşlarla karşılaşıyorsunuz. Bunları geçmek gerçekten iyi bir joy. kabiliyetı gerektirmekte. Son olarak ağaçlarda asılı duran puan kutularını ve elmaları toplayarak GOAL yazan bitiş çizgisine gelerek oyunun birinci bolümünü bitırın.

2. Bölüm

2. Bölüme mağarada başlıyorsunuz. Karşınıza yarasalar ve hareket eden taşlar çıkıyor. Ayrıca yine ilk bölümde olduğu gibi bir kurukafa var. Bunu geçmek için yukarı tırmanıp çabuk bir hareketle ateşinden kurtulup onu vurmalısınız. Daha ileride iki sürü halinde yarasalar üzerinize geliyor. Bunların alt kısımlarını vurup dümdüz ilerlemelisiniz.

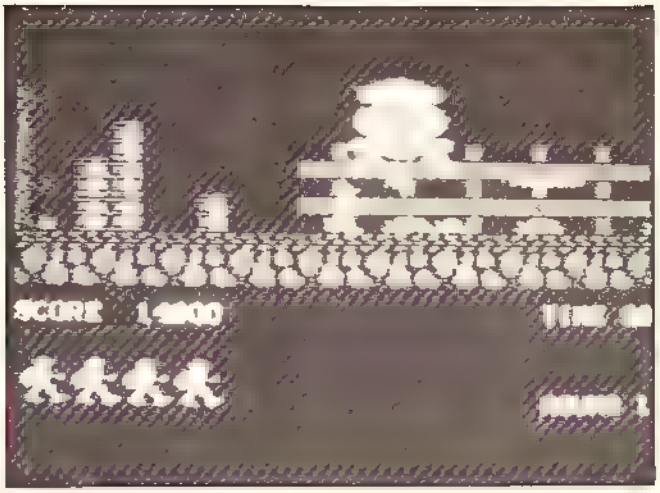


3. Bölüm

Bu seferde Wicked'ın şatosundasınız. Diğer iki bölümde olduğu gibi burada da kurukafa var. Bunlardan üsttekini vurun yukardan ilerleyin. Daha ilerde sizi ölüm basamakları beklemekte ayrıca bu da yetmezmiş gibi yukardan mavi güller düşmekte. Bu bölümde joy. kabiliyetinizi götermeniz gerekmekte.

4. Bölüm

Sıra sarmaşıklı ormana geldi. Burada da yine yukardan düşen güller, ziplayarak üzerinize gelen taşlar. Bunlardan kurtulmak için çok iyi bir zamanlama yapıp üzerinizden geçmelerini sağlamalısınız . Fakat daha bitmedi yine yarasalar başınıza bela oluyor. Yarasaları da taşlar gibi geçin aa o da ne? Şimdi de bir



kedi bu kadarı da fazla artık Kediyi geçmek için onu görürgörmez ateş edin ve yine baş belası yarasaları geçtikten sonra ılk bölümdeki canavarla karşılaşın. Canavar sağa giderken siz ateş edin, sola gelirken yukarı çıkın ve böylece canavarı öldürün.

5. Bölüm

Bu bölüm hareket eden platformlarla başlıyor. Atlıyamanın cezası ise sivri kazıklar. Platformlardan karşıya geçerek önce mavi, kırmızı ve yeşil yüzüğü alıp bu bölümü bitirin. Hayret ne kadar da kolaymış.

6 Bölüm

Ve geldik son bolüme. Burada Wicked'la karşılaşıyorsunuz. Fakat o kadar kolay lokma değil. Wicked'ı öldürmek için ekranın ortasına gelip Wicked'ı görürgormez ekranın soluna gelmelisiniz. Çünkü Wicked burada üstünüze gelemiyor ve böylece Wicked'ı öldürüp Tarana halkını mutluluğa ulaştırıyorsunuz. Unutmadan son bir hatırlatma olarak oyuna başlamadan önce BAKIRKÖY'ün telefonunu yanınızda bulundurmanızı tavsiye ederim.

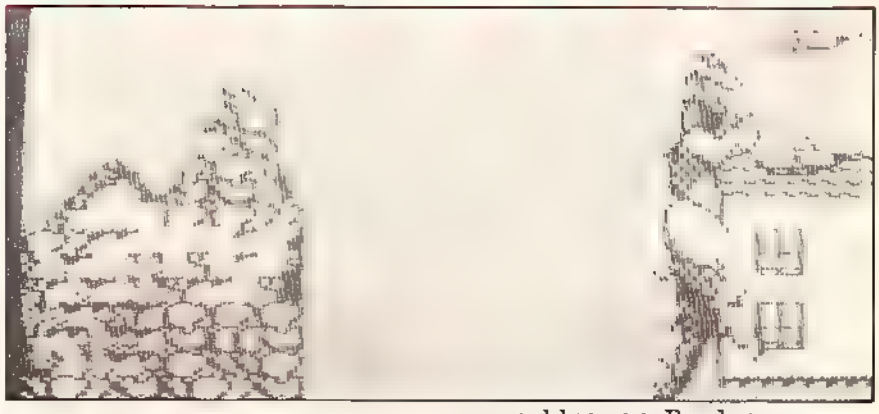
TARKAN ATAMAL

THE MUNCHER

Severek oynadığınız Rampage'-in bir başka türü... The Muncher. Amaç bunda da aynı: Binaları yıkmalı ve sizi durdurmak isteyen askeri kuvvetlerden kaçmalısınız.

Siz bu oyunda bir canavarı canlandırıyorsunuz. Atlıyabilir, eğilebilir, yurüyebilir, ve kuyruğunuzu oynatarak binaları yıkabilirsiniz. İster binalara tırmanarak, ister aşağıdan onları vurarak yıkabilirsiniz. Bu arada da askeri kuvvetler size bayağı tehlike oluşturuyorlar. Bunlar; helikopter, tanklar, uçaklar, askerler, vb... Bunların attıkları mermiler ve roketler, sizin enerjinizin azalmasına sebeb oluyor. Enerjinizi tekrar çoğaltabilmek için, yoldan geçen adamları veya askeri kuvvetleri yemelisiniz. Joy'i aşağı çekip düğmeye basarsanız, bunu gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca siz ağzınızdan ateş püskürtebilirsiniz.

Oyun 9 bolümden oluşuyor. Bir bolumü geçebilmek için, ekranın en sağasına ulaşmalısınız.



Oyuna başlarken tek hakkınız var Fakat yol üstünde bulacağınız yumurtalar size hak kazandırır. Yalnızca bunu alırken (ateş ve aşağı) yumurtayı ezmemeye dikkat edin. Yolun üstündeki kutular size enerji kazandırır.

3,5,7,8, ve 9'uncu bölümlere dikkat etmelisiniz. Çünkü binaların sonunda sizi bir başka bü yük canavar bekliyor. Bu canavarları üçer kez vurmalısınız.

Oyuna başlarken ilk ekranda seçenekler var. Bunlar:

'F1' tuşu: Bununla istediğiniz bölümden başlıyabilirsiniz.

'F3' tuşu: Oyunu tek veya çift kişilik yapabilirsiniz.

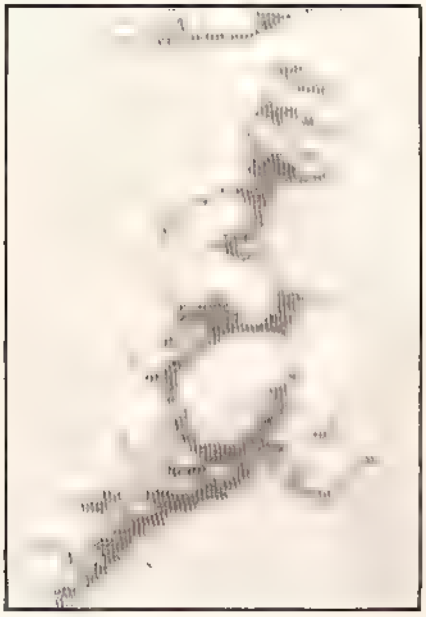
'F5' tuşu: Joy. veya tuşlarla oy nıyabilirsiniz.

'F7' tuşu: oyuna başlayabilirsiniz.

Skorunuzun altındaki daireler hak sayınızı gösteriyor. Sağ altta ise enerji çizginizi görebi lirsiniz.

Oyun zevkli olduğu kadar da zor. İyi ezmeler...

Ufuk METİN



HER TÜRLÜ COMPUTER HİZMETLERİNDE ZENGER

Commodore·64 *AMIGA-500* ATARI

- *Bilgisayarlar disket sürücüler*
- *Yeni AMIGA, C-64 ATARİ ve MSX oyunları,*
- *Joystickler ve kartuşlar,*
- *Boş disket ve kasetler,*
- *Tek ve Paket oyun kasetleri,*
- *Kafaayar probleminiz için kafaayar devresi,*
- *Türkiye'nin her yerine odemeli sipariş kabul edilir.*

Toplu alışlar için %10 iskonto yapılır.

ZENGER COMPUTER CENTER

Sümer Sokak No: 6/B Kızılay-ANKARA
Tel: 230 66 66 Fax : (4)231 17 29

YÖREMİZDE ŞENLİK VAR...

YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER AMIGA SHOW ROOM AÇILDI

Sevgili AMIGA ve C-64 kullanıcıları.
Gelin sizler için hazırladığımızen yeni ve en zengin program kütüphanemizi görün.
Amigayı daha iyi tanıyın program seçme zevkini nezih bir ortamda yaşayın.
Kurduğumuz **"EXCULISIVE CLUP"**a üye olun ayrıcalıklı ilgi ve hizmetten yararlanın.
Bu arada sık sık yeni program listelerimiz yıl boyu adresinize postalansın.
Amiga, C-64, Disc drive, Printer v.s. alacaksanız
özellikle bize danışmadan, gerçekleri öğrenmeden almayın.

Sizler iyi ve güzel şeylere layıksınız.

Merkez:
ETİLER COMMODORE CENTER
Nispetiye Cad. Yıldızçiçeği Sokak No:3
ETİLER-İST. Tel:165 31 25

Şube:
YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER
İstasyon Karşısı Canik Pasajı No: 39
YEŞİLKÖY-İST. Tel:573 60 61

MACERADAN MACERAY
THE
NEVERENDING
STORY

NEVER ENDİNG STORY

ORMAN:
Kamp ateşinin olduğu açıklıktan kuzeydoğuya gidin. Buradanda doğuya gidin. Yerden parlayan AURYN'i alın. Güneybatıya doğru yönelin. Orman yolundan taşı alın. Taşı aldıktan sonra güneye üç yola gelin. Batıya daha sonrada kuzeye ormanın yakınına gelin. Bu ormanda bir dal parçası bulacaksınız. Dalı aldıktan sonra güneye, doğuya ve kuzey doğuya IVORY kulenin tabanına gelin. Buradan aynı şekilde kamp ateşinin bulunduğu yere gelin. Dalı yakın. Zaman kaybetmeden kulenin tabanına oradaki da doğu ve tekrar doğu komutlarını girin. Ve doğu komutuyla üç kere) köye gelin. Oradanda iki doğu komutunu daha girdikten sonra çalıların bulunduğu tepeye gelin. Elinizdeki meşaleyle çalıları tutuşturun Çalılar yandıktan sonra aşağı MORLA'nın mağarasına girin. Tabanı kırıp kristali alın. Ve taşı bırakın. Ve yukarı çıkın. Batı komutlarını girerek köyle donun. Buradan bir batı komutuyla kuleye gelin Güneybatı, güney, batı ve güneybatıya doğru gidip İMPOSSIBLE çeltine gidin. Elinizdeki boruyu üfleyip FALKON'u çağırın. FALKON'a binip güneye, koruluğa uçun Doğudaki büyük ağacın yanına gelin. Güneye doğru uçun GNOMİES köyünden doğuya donun ve burada kristali bırakın İki defa güney komutunu girdikten sonra geldiğiniz yere SPHİNX gelene kadar bekleyin. Gelincede tüyün. Güneye doğru kaçın

SPOOK ŞEHRİ:
BÜYÜK ORMANDAN doğu kuzey doğu rotasıyla ilerleyin. GLOW GLOBE'ı alın. Aldıktan sonra batıya büyük kapının olduğu yere gelin. Kapıdan kuzeye elma bahçelerinin olduğu yere doğru ilerleyin. Elma bahçesinden batıya gidin ve ipi alın İki doğu ve bir kuzeybatı komutuyla harabeye gelin. Burada REMOVE PLANKS komutunu girip aşağıya kütüphaneye inin. Ana koridora ilerleyin. Batıya kuyu odasına gelin. İpi bağlayıp kuyuya inin. Karanlık hücreden kese ve parayı alın. Kesenin içinden parayı aldıktan sonra keseyi atın. İpten yukarı çıkın. Tekrar ana koridora dönün. Buradan bıçağı alacağınız mutfağa güney komutuyla gidin. Ana koridora dönün. İki doğu bir güneydoğu komutuyla iki girişe gelin. Güneybatıya merdivenin başına gelin. Aşağıya inin. Ağı kesin ve bıçağı atın. Buradan batıya ve güneybatıya oradanda GUARD'S AREA üzerinden batıya gidin. Parayı bırakıp tekrar batıya gidin. Hazine odasından altın anahtarı alın. Ve geldiğiniz yoldan geri GUARDS AREA'ya gelin. Buradan güneydoğuya, doğuya ve yukarı merdivenlerin başına gelin. Güneydoğuya iki girişe gelin. Buradan sırayla kuzeybatı, batı, batı ile ana koridora gelin. Kuzeybatıya kütüphaneye oradanda yukarı harabelere çıkın Güneydoğu, batı ve güney komutları ile ana kapıya gelin. GLOW GLOBE'ı burada bırakın. Güney ve doğu komutlarını girin. AURYN'i ve FALKON'u alın.

ASTEROİD: ATREYN asteroid'in üzerinde. Doğu ve kuzey komutlarını girip kulenin yanına gelin. Kapıyı anahtarla açın (unlock). Doğuya giriş holüne gidin. Doğuya ve aşağıya merdivenlerin en sonuna gelin. Yukarı çıkın ve doğu, doğu, kuzeydoğu komutlarını girin. Buradanda yukarı, batıya, batıya, güneydoğuya, yukarı, doğuya, doğuya, doğuya, yukarı ORNATE kapılara gelin. kapıya "say'please"' komutunu girin. Doğuya MAIN ASSEMLY'ye gelin Doğuya EMPRESS QUATERS'E gidin.

Mert Gökkaya

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■	■	■	■		
Genel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

ADVENTURE İPUÇLARI:

CORRUPTİON:

CASİNO: Chipler buraya girmenize yardımcı olacaktır.
SAFE: Kasayı ancak dinleyerek açabilirsiniz.
MARGARET'S OFFİCE: Saat 11.25'te dinleyin.
CAR PARK: BMV kompartımanında aletleri bulun. Ve bu aletleri kullanarak Volvo'nun içine girin.
THERESA'S OFFİCE: Çekmecesinden David'in ofisinin anahtarını alın.
BİLL'S OFFİCE: Buraya girmek için kartınızı kullanını.

CHRONO QUEST:

KİTCHEN: Kasayı sol alt köşeyi araştırırsanız bulabilirsiniz. Kağıt üzerinde numaraları deneyerek kasayı açmaya çalışın.
BEDROOM (NE): Üzerinde kombinasyonlar olan kağıdı masanın yatak tarafını araştırırsanız bulabilirsiniz.
CHAPEL: Rafları araştırıp mumları bulun. Bu mumlar sayesinde zaman makinasına ulaşabilirsiniz.
BASEMENT ROOM: Lambanın sağ tarafını araştırırsanız düğmeyi bulursunuz. Daha sonra BANNİSTER POST ON BANNİSTER ve OPERATE SWİTCH komutlarıyla gizli kapıyı açabilirsiniz. İçeri girmeden bannisteri çıkarmayı unutmayın. Çekmecelerde sigortaları arayın.
TİME MACHİNE ROOM: Eldivenleri giyip sigortaları yerleştirin. Ve düğmeyi çekin. Makinanın içine girin. Dashboard'ın üzerindeki düğmeyi çekmeden evvel punch kartını yerleştirin.

KİNG QUEST III: Medusayı öldürmek için tam karşınıza gelip aynayı yüzüne doğru tutun.

TEMPLE OF TERROR: İşkence odasına girmeden evvel içeri bir akrep atın.

SPACE QUEST II: Bataklıkta su altı mağarasını bulun ve elması alın.

DRACULA: Dracula'nın odasına girmeden biraz bekleyin.
FRANKESHTAİN: Evden ayrılırken aile resmini almayı unutmayın.
WOLFMAN: Canavarı öldürmek için şunları sırasıyla yapın. Sekiz defa WAİT komutunu girin. Daha sonra dört defa batıya gidin. Buradaki ROCKFACE'e HOWL ROCKFACE komutunu girin. Artık kurtadamsınız. Bu şekilde canavarı ortadan kaldırabilirsiniz.

THE DEEP LEONARDO RED HEAT

MOTOR HEAD RUNNING MAN RICK DANGEROUS SILKWORM WULSTACK LICENCE TO KILL

İLK YİRMİ

RED HEAT
RUNNING MAN
HOSTAGES
THE NIGHT RIDER II
INDIANA JONES III
TEST DRIVE II
LICENCE TO KILL
KENNY DALGLISH
SHOOT OUT
BALL
SILKWORM
FRUITBANK
RICK DANGEROUS
MOTOR HEAD
LEONARDO
THE DEEP
GHOUST HUNTER
ONE ON ONE II
WULSTACK

TEST DRIVE II HOSTAGES FRUITBANK

İŞTE FIRSAT

BAHAR KAMPANYASINDA HER COMMODORE 64'E

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

Commodore'nuzun yükleme
Sorunlarına ve bitmeyen beklemelerinize
Son verin...
Disk 64 alın...
İşlemlerinizi kaliteli ve süratli gerçekleştirin...

İstenildiğinde DOLPHINDOS takarak

- ★ *6 ay garanti*
- ★ *Garantili tamir servisi*
- ★ *Bol yedek parça*

Peşin	Taksit	Toplam
495.000	—	495.000
160.000	133.000x3	559.000
125.000	83.000x6	623.000

- ★ BEDAVA 500 PROGRAM
- ★ DISK 64
- ★ 3 AYLIK

64'ler

AYLIK BİYON AÇIKLAMALARI DERGİSİ

DERGİSİ ABONELİĞİ

- ★ FORTRAN DİLİ
- ★ PASCAL DİLİ
- ★ RESET BUTON
- ★ DİSKET
- ★ HEPSİ SADECE 495.000 TL. İŞ PROĞRAMLARI

telefonunuz kadar yakınız.

Şimdi Peşin fiyatına 6 ay taksitle...

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İstanbulun neresinde olursanız olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz ile birlikte kapınıza getirelim... Arayın isteyin yeter...

Gecici bir süre içindeki BAYİLİK müracaatlarında sürpriz hediyeler cazip koşullar

BOY-TEK

BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145 Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37

• Commodore 64; Commodore Business Machines, Inc.'in Tescilli Markasıdır.

Çevir Pedalı

Beldesan
BİSİKLET

Beko

Genel Satıcı : **Beko Ticaret A.Ş.**

Merkez : İstiklal Cad. No: 349
80050 Beyoğlu - İstanbul
Tel: 152 49 00 (7 Hat) - 146 64 06

Ankara : 117 31 25
İzmir : 18 20 00
Adana : 28 08 35 - 28 02 65

Koç